

br. 61 Jun 2013.

play!
z i n e

KLAN RUR

Otkriven Xbox One



COVER STORY

Resident Evil: Revelations

Metro
LAST LIGHT

Metro: Last Light

Fez

Call of Juarez:
Gunslinger

Otkriven Xbox One | Reviews: Resident Evil Revelations, Metro Last Light, Dust 514, FEZ, Stardrive, Call of Juarez Gunslinger

**BROJ 61 – JUN 2013.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Božidar Knežević, Luka Komarovski, Dimitrije Đorđević

SARADNICI:

Aleksandar Ilić, Nenad Dimitrijević, Petar Starović,
Dmitar Đ. Aksentijević, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!

U OVOM BROJU... | PLAY! 61

UVODNIK.....3

FLASH5

13TH PAGE.....13

HARDWARE.....24

• Xbox One.....24

INTERVIEW.....28

• Q2D Studio.....28

• Rite of Passage.....34

REVIEWS.....39

• Resident Evil Revelations.....40

• Metro Last Light.....44

• The Incredible Adventures of Van
Helsing.....47

• Dust 514.....51

• FEZ.....53

• Call of Juarez Gunslinger.....56

• StarDrive.....59

PREVIEWS.....65

• War for the Overworld.....65

RE-PLAY.....67

• Armageddon Empires.....67

Next-Gen

Sada znamo šta nas sve čeka kada je sledeća konzolna generacija u pitanju. Dobro, možda ne baš sve ali ogroman deo. Microsoft je predstavio svoje viđenje sledeće generacije i nazvao ga Xbox One. Pa zar već nismo imali jednom Xbox keca? Kako god. Taman kad smo pomislili da nećemo skorije imati lošije ime za jednu konzolu od Wii U, Microsoft je tu da nas demantuje.

Puno prašine se diglo oko onoga što je Microsoft pokazao. I to uglavnom one negativne. Rekli bi čak da se ne sećamo kada je jedan željno iščekivani tech proizvod naišao na ovoliku lavinu negativnih komentara na internetu. Kritike se uglavnom odnose na prevelik fokus na sve ostalo (pre svega TV) a ne na igre, zatim ukidanje used game marketa, always online zahtev a na kraju i na malo slabije tehničke specifikacije u odnosu na glavnog konkurenta Playstation 4. Što se tiče nas, dobar deo ovih zamerki se i ne odnosi na naše tržište, odnosno nije da će stvari kod nas biti nešto drugačije ovim promenama koje Microsoft planira da implementira na Xbox One. Kada kažemo kod nas, ne mislimo na uobičajne probleme koji dolaze sa kaskanjem naše zemlje po mnogim pitanjima za ostatkom Evrope. Ovde mislimo dobrim delom na celu Evropu. Xbox One je očigledno pravljen pre svega imajući u vidu US tržište. Svi do sada pomenuti TV sadržaji i promocija game konzole u uređaj koji bi trebalo da prati cable box su isključivo stvar US tržišta. Nije da previše ljudi



van Severne Amerike preterano zanima to što su Microsoft i NFL sklopili ugovor o saradnji. Used games iako ogromno tržište u Americi i udar na njega potencijalno velika stvar za celu industriju, nas u Srbiji ne dotiče ni najmanje. Nego da se ne zadržavamo previše na Xbox-u One, ima ga dovoljno u ovom broju. Pročitajte vesti koje su se u poslednje vreme pojavile vezano za novu konzolu, kao i naš tekst koji se osvrće na Xbox One. Od opisa tu je standardna količina manje ili više kvalitetnih igara za ovo doba godine. Ovoga puta imamo i dva vrlo interesantna intervjua sa domaćim game developerima. Nenad Tomić iz Mad Head Games-a je sa nama pričao o njihovoj najnovijoj igri Rite of Passage 2, dok smo sa Markom Suvajdžićem popričali o O2D studiju.

Bliži nam se i E3. Sledeći broj PLAY!-a će verovatno u potpunosti biti obojen E3 sajmom. Očekujemo jedan od onih E3-a koji će se pamтити. Next-gen je pred nama, znamo dosta toga ali čekamo ono najvažnije – igre. E3 2013 je pravo vreme i pravo mesto. Nećemo se zadovoljiti sa osrednjim E3-em kao prošlih par godina. Očekujemo mnogo.

Još jedna stvar za kraj. PLAY! će od sada nositi naziv meseca u kome i izlazi a ne onog prethodnog. Odlučili smo da idemo u korak sa vremenom. Ko zna zašto je to dobro.



**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

Steam Greenlight do sada privukao preko 2 miliona

Valve je održao chat sa Greenlight developerima u vezi poteškoća na koje oni nailaze i sugestijama kako bi stvari mogle na lakši način da se obavljaju u budućnosti.

Ovom prilikom iz Valve-a su saopštili kako aktivno rade na tome da Steamworks API učine dostupnim developerima ne bi li oni mogli da pripreme svoje igre i pre nego što one dobiju zeleno svetlo od strane community-a, mada nisu precizirali kada bi ovo moglo da se desi. Trenutno se sve igre na Greenlight-u svrstavaju u istu kategoriju povodom čega su iz Valve-a takođe rekli da planiraju da uvedu dve kategorije koje bi pojednostavile proces selekcije između igara koje su spremne za objavljivanje i igara koje su još uvek u fazi razvoja.

Negde oko 2 miliona ljudi je do sada glasalo za igre na Steam Greenlight-u od kako je servis otpočeo sa radom u avgustu prošle godine. Nakon početnog velikog interesovanja, brojke glasača su ostale na prilično stabilnom nivou. Valve takođe izražava žaljenje što više igara nije moglo da dobije zeleno svetlo a krivicu za to delom pripisuju i sami sebi kao rezultatu tehničkih nemogućnosti. Servis je za sada takav kakav je, a iz Valve-a nas uveravaju kako čine sve što je u njihovoj trenutnoj moći da ga učine još boljim.



Sony konačno prijavio prvi profit u poslednjih pet godina

Prema poslednjim finansijskim izveštajima Sony je konačno ostvario prvi net profit u poslednjih pet godina. Japanski elektronski gigant je zabeležio zaradu od 434 miliona dolara posle četiri uzastopne godine u kojima je kompanija beležila gubitke. Prošla godine je bila najlošija za Sony u istoriji kompanije sa prijavljenim gubicima od čak 5.7 milijarde dolara.

Iako ovo brojke konačno idu u korist Sonija na nivou cele kompanije, u oblasti koja nas naravno najviše zanima, prošla fiskalna godina i nije bila naročito sjajna sa Sony. Playstation divizija koja je uvek bila jedna od relativno zdravijih u Soniju ovoga puta beleži pad. On se najvećim delom može pripisati oslabljenoj potražnji za PSP sistemom i veoma lošem učinku nove handheld platforme PS Vita. PSP kao odlazeća platforma beleži očekivani pad u prodaji hardvera i softvera, a njegovu poziciju za sada ne uspeva da popuni PS Vita naročito imajući u vidu i sniženje cene hardvera u Japanu. Playstation 3 beleži blagi pad u potražnji za hardverom i softverom.

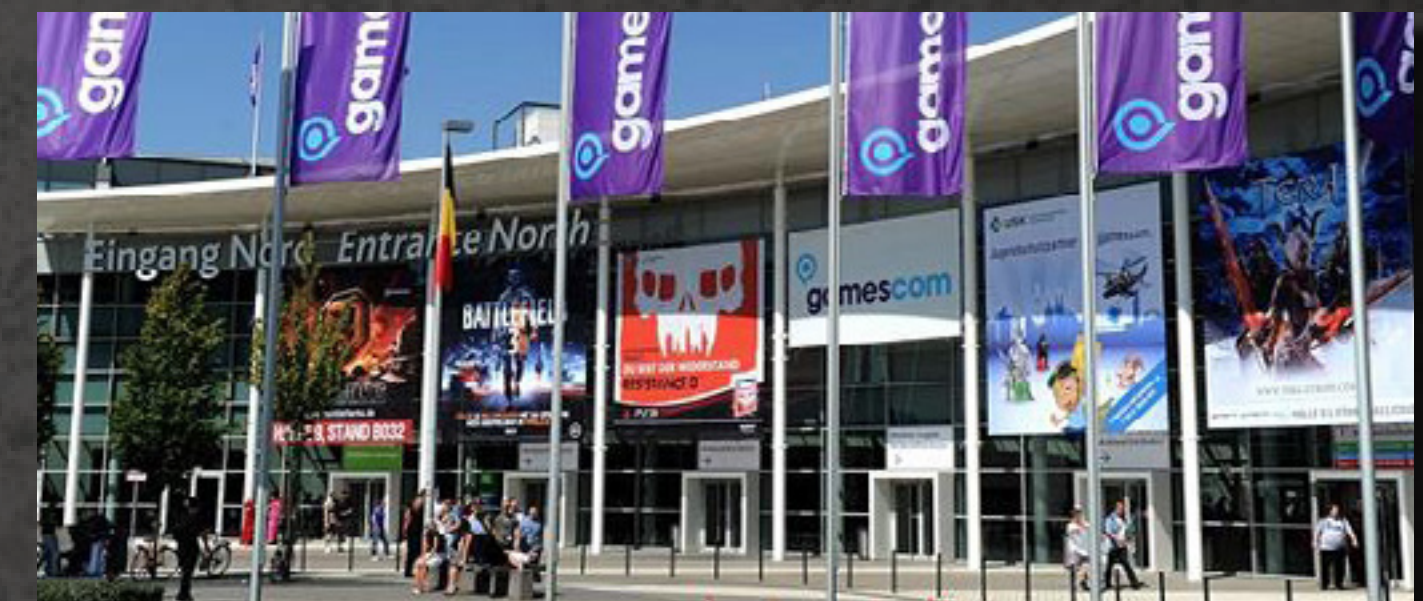
Na žalost od kako je Sony uveo praksu da kombinuje brojke za Playstation 3 i trinaest godina star ali još uvek aktivan Playstation 2, nemamo tačne podatke o učinku za PS3. Zajedno su ova dva sistema ostvarila prodaju od 16,5 milona prodatih jedinica što je za 1,5 miliona manje nego prošle godine. Softver takođe beleži pad sa 164.5 miliona prodatih home console igara prošle godine na ovogodišnjih 154 miliona. PS Vita i PSP zajedno beleže prodaju od 7 miliona primeraka što je bilo u skladu sa u međuvremenu korigovanim ciljem ali znatno ispod prvobitno planiranih 16 miliona. Prodaja softvera za handheld platforme takođe je opala sa prošlogodišnjih 32.2 miliona na 28.8 miliona ove godine.

Što se tiče planova za sledeću godinu, Sony očekuje prilično skromnih 5 miliona prodatih PS Vita i PSP sistema. Od Playstation 3 očekuju novih 10 miliona prodatih jedinica što imajući u vidu najavljeni izlazak Playstation 4 i nije loše za sistem koji je na tržištu još od 2006-e. Za sada se Sony nije oglasio u vezi bilo kakvih prognoza za Playstaton 4.



Xbox će biti prisutan ove godine na Gamescom-u

Nakon što je prošle godine propustio Gamescom, iz Microsofta su potvrdili da će ove godine Xbox biti prisutan u Kelnu na jednom od najvećih gejming sajmova. Microsoft je prošle godine odlučio da propusti Tokyo Game Show i Gamescom kako bi pažnju usmerio na manje događaje. Ovo je svakako bilo u direktnoj vezi sa popularnošću Xbox-a u Japanu i Evropi ali je činjenica da sa novom generacijom mnoge stvari kreću iz početka pa tako i Microsoftova šansa sa tržištima Evrope (gde i nisu loši ali ipak iza glavnog rivala) i Japana (gde im je prisustvo na nivou statističke greške). Gamescom se održava u Avgustu. Da podsetimo da je svoje prosustvo nedavno potvrdio i Nintendo posle prošlogodišnjeg odsustva.



Vita Remote Play obavezan za sve Playstation 4 igre

Sony je potvrdio da će sve Playstation 4 igre biti igrive i na PS Viti uz pomoć Remote Play tehnologije. Vita Remote Play je promovisan u obavezni zahtev koji će podržavati sve PS4 igre osim onih koje su specifično namenjene za PS Eye. Sama tehnologija nije ništa novo. Remote play je bio prisutan i za pojedine PSP naslove kao što je i trenutno podržan za određene PS Vita i PS3 igre. Na otkrivanju PS4 je bilo reči o Vita remote play-u međutim ono što je velika vest ovoga puta je to da je Sony odlučio da svaka PS4 igra mora da podržava ovu mogućnost. Vita remote play u suštini od PS Vita konzole pravi Dualshock kontroler i displej za Playstation 4. Ova tehnologija do sada nije naišla na širu primenu, delom i zbog specifičnosti PS3 hardvera na kome je remote play bio baziran na softverskom video encoding-u preko Cell-ovih SPU-ova, što je zahtevalo da developeri određeni deo resursa žrtvuju zarad remote play funkcionalnosti. Stvari su sada potpuno drugačije kod PS4 koji u sebi sadrži poseban hardverski video encoding za remote play, snimanje gameplay-a i screen-sharing podršku uz benefite Gaikai streaming tehnologije. Sve je integrisano u sam operativni sistem i neće predstavljati nikakav gubitak u performansama za game developere.

Remote play tehnologija je u suštini vrlo bliska sa OnLive cloud streaming tehnologijom uz vrlo bitnu razliku lokalne prirode mreže, koja omogućuje viši kvalitet za video i znatno smanjeni input lag.

Ostaje nam da vidimo kako će cela tehnologija funkcionisati u praksi sa PS4 i Vitom. Studiji koji rade na PS4 igrama će moći da eksperimentišu i sa idejama koje su bliske Wii U platformi. Takođe će biti interesantno videti hoće li remote play funkcionalnost sa PS4 pogurati prodaju PS Vite, koja od kako se pojavila na tržištu ima problema sa pronalaženjem svoje publike.



Nvidia Shield izlazi u junu, 350 dolara

Nvidia je objavila zvanično ime, datum izlaska i cenu za Project Shield. Portabilna konzola je izgubila "projekat" iz naziva i od sada se zove samo Shield. Izlazi u junu i cena će biti \$349.

Pre-order za konzolu je već dostupan. Neke od glavnih karakteristika su Tegra 4 procesor, HD ekran od 5 inča (720p), sve opcije sa konzolnog kontrolera uključujući dual analog sticks, D-pad i analogne trigere.

Ukoliko imate GeForce GTX 650 karticu ili bolju, bićete u mogućnosti da strimujete igre sa vašeg PC-a na Shield.



Konami finansijski rezultati

Konami je objavio detalje finansijskog učinka u protekloj fiskalnoj godini.

Kompanija beleži gubitke u digital entertainment i pachinko (japanske slot mašine) divizijama dok social gaming sektor beleži porast. Digital Entertainment divizija u koju spada video game sekcija u odnosu na prošlu godinu ima pad od 17.1%. Kao najznačajnije faktore odgovorne za poslovanje u okviru ove divizije Konami ističe Pro Evolution Soccer, Metal Gear franšizu i iOS naslov Dragon Collection.

Sve ukupno kompanija beleži pad u prodaji proizvoda i usluga za 15 procenata.

Još jedna interesantna informacija koja se provukla je da Konami namerava da na ovogodišnjem E3-u aktivno promoviše Metal Gear serijal. Na koji tačno način misle ovo da sprovedu ostaje nam da vidimo. Metal Gear Solid 5 je već najavljen kao veliki projekat koji će objediniti The Phantom Pain i Ground Zeroes.

Steam otpočeo betu za Trading Cards

Valve je otpočeo sa novim servisom Steam Trading Cards koji omogućava igračima da zarade nagrade igrajući igre preko Steam-a.

Lista igara koje trenutno podržavaju ovaj servis nije velika ali iz Valve-a nas uveravaju da će ona biti proširena u narednim mesecima. Kada prikupite sve potrebne kartice za određenu igru, bićete u mogućnosti da napravite Game Badge preko koga možete da dobijete nagrade kao što su pozadine, emoticons ali i šansu da osvojite kupone za određene popuste i DLC-jeve.

Igre koje za sada podržavaju Steam Trading Cards su:

- Don't Starve
- Dota 2
- Counter-Strike: Global Offensive
- Team Fortress 2
- Portal 2
- Half-Life 2

STEAM TRADING CARDS



EA razvija Frostbite Go verziju game endžina za iOS i Android

EA je otvorio web sajt posvećen Frostbite endžinu na kome se spominje i Frostbite Go, verzija endžina koja bi trebalo da pokreće igre na iOS i Android platformama.

EA Frostbite Go opisuje kao verziju koja će omogućiti lako prenošenje opcija i mogućnosti Frostbite endžina na mobilne platforme i u prvi plan ističe mogućnost skaliranja modela u zavisnosti od toga za koju bi platformu igra bila namanjena.

Frostbite 3 endžin bi trebalo da debituje krajem ove godine u Battlefield 4. Za sada je potvrđeno da će EA-ov next-gen endžin kao metu imati performanse koje imaju PS4 i Xbox One. Takođe je potvrđeno da nije planirana Wii U verzija usled loših iskustava koje EA ima sa Frostbite 2 endžinom i Nintendovom konzolom.



Take-Two priprema novi "groundbreaking" IP za Next-gen konzole

Take-Two Interactive CEO Strauss Zelnick je bio prilično entuzijastično raspoložen prilikom poslednje objave rezultata poslovanja kompanije.

Zelnick je izrazio zadovoljstvo povodom pozicije u kojoj se trenutno nalazi čitava industrija i istakao da trenutni prelazak u sledeću konzolnu generaciju Take-Two doživljava kao veliku šansu i za promociju novih ideja. Sa ovim u vezi on je rekao kako njegova kompanija ima veoma uzbudljive planove povodom svojih već postojećih franšiza ali i ideje za nove IP-eve kojima dolazak nove konzolne generacije na najbolji način otvara mogućnost za debitovanje. Iako ništa konkretno još nije saopštio, Zelnick je novi Take-Two IP koji je trenutno u razvoju nazvao "groundbreaking".

Take-Two koji je inače parent kompanija Rockstaru od fiskalne 2014-e očekuje jednu od najupešnijih godina, pre svaga imajući u vidu izlazak GTA5 u septembru ove godine.



Google Play Game Services od sada na Androidu i iOS-u

Google je zvanično lansirao Google Play Game Services za Android i iOS.

Ovaj servis će omogućivati multiplayer, achievement-e, leaderboard-ove i cloud storage za podešavanja i sejkove iz igara. Pomalo iznenađuje činjenica da je Google odlučio da ovo proširi i van svoje Android platforme pa je za sada objavljena i podrška za iOS a pominju se i drugi uređaji koji imaju pristup internetu.

Prvi naslovi koji podržavaju novi servis su Osmos, World of Goo, Beach Buggy Blitz, Kingdom Rush i Eternity Warriors 2.

Solidan korak Google-a u pravcu Game Center servisa koji odavno postoji na iOS-u, a i malo više od toga. Takođe još jedan u nizu koraka kojma Google po svaku cenu nastoji da napravite Google+ nalog hteli vi to ili ne.

EA više neće koristiti Online Pass

EA je saopštio da odustaju od Online Pass programa i da ni jedna buduća EA igra neće imati ovaj zahtev za online igranje.

Ovaj program koji je naišao na univerzalno neodobravanje publike se sastojao u tome da je svaka kopija igre imala unikatni kod koji je uz nju išao i koji je nakon aktivacije dozvoljavao pristup online funkcijama igre.

Cele inicijativa je pokrenuta ne bi li se smanjila prodaja polovnih igara i destimulisala industrija iznajmljivanja video igara. Izdavači su uvek dodatno nudili kupovinu Online Pass-a ukoliko bi on nekome zatrebao.

John Reseburg iz EA-a je povodom ovoga izjavio kako je nakon negativnih reakcija od strane publike EA odlučio da ova inicijativa nije pokazala rezultate i da je vreme da od nje odustanu. Da li će ovo ispratiti i ostali izdavači koji koriste Online Pass-ove ostaje nam da vidimo.

Rovio postaje i izdavač

Bez obzira na to da li pratite video igre ili ne, postoje velike šanse da ste čuli za Rovio ili vam je makar njihov logo ostao u sećanju kao nešto što ste videli na ekranu pre nego što ste pokrenuli neku od verzija ultara popularne Angry Birds igre. Do sada poznat pre svega kao razvojni tim koji stoji iza Angry Birds, Rovio je odlučio da proširi oblast u kojoj posluje i postane i izdavač igara za mobilne platforme.

Rovio Stars je naziv nove inicijative koju je pokrenula finska kompanija koja će osim izdavanja igara pokrivati i širok spektar drugih srodnih delatnosti kao što su marketing i PR. Rovio će se čak i konsultovati sa developerima pre nego što objave njihove igre u cilju bolje optimizacije datih igara. Zainteresovani timovi već sada mogu da predaju na uvid svoje igre Roviu mada je uslov da je igra u playable fazi razvoja.

Za sada je Rovio uključio dve igre u ovaj program. To su Icebreaker: A Viking Voyage i Tiny Thief. Trejlere za ove dve igre možete pogledati ispod.



Vesti sa Nintendo Direct-a

Evo nekih od vesti sa poslednjeg Nintendo Directa:

Pikmin 3 izlazi 26. jula u Evropi.

Wonderful 101 takođe ima potvrđen datim izlaska. Nova igra na kojoj radi Platinum Games i Hideki Kamiya izlazi 23. avgusta.

New Super Luigi U će osim digitalno izaći i kao standalone retail naslov.

Vlasnici New Super Mario Bros. U će moći igru da kupe i kao DLC dodatak dok će retail izdanje raditi i ako ne posedujete NSMB U.

Game and Wario izlazi u junu.

Nintendo je takođe najavio novi Nintendo Direct koji će biti održan pre E3-a, na kome će pokazati svoje udarne naslove Super Smash Bros, Mario Kart i novu 3D mario igru.



EA ne razvija ni jednu igru za Wii U

Nastavljaju se veliki problemi za Nintendo i njihovu Wii U konzolu.

Jedan od najvećih izdavača u industriji video igara je saopštio da trenutno ne razvija ni jedan naslov za Wii U konzolu.

EA, koji je inače u startu bio među izdavačima koji su najviše podržali novu Nintendovu platformu, sa Wii U verzijama za Mass Effect 3, Need for Speed Most Wanted i udarne sportske igre FIFA i Madden, sada je usled izuzetno loše prodaje odustao od daljeg razvoja igara za Wii U.

Nešto pre nego što su ovo objavili, iz EA-a su potvrdili da Frostbite 3 endžin, koji planiraju da koriste za svoje najveće naslove u narednoj generaciji, neće imati podršku za Wii U.



Nintendo i Sega dogovorili 3 Sonic igre ekskluzivno za Wii U

Nintendo i Sega su sklopili partnerstvo u vezi naredne 3 Sonic igre koje će ekskluzivno biti objavljene za Wii U konzolu.

Prva od njih je sledeći nastavak u komercijalno vrlo uspešnoj seriji igara Mario & Sonic at the Olympic Games i ona će propratiti predstojeće zimske olimpijske igre u Sochi-u.

Drugi naslov je Sonic Lost Worlds. Ova igra je interesantan miks između 3D Sonic igara i Mario Galaxy serijala. Igra će imati drugačije kontrole od dosadašnjih Sonic naslova a sadržaće i unikatne mogućnosti koje pruža Wii U gamepad. Osim za Wii U, u izradi je i 3DS verzija.

O trećoj igri još uvek nije ništa objavljeno.

Bivši ljuti rivali Sega i Nintendo poslednjih godina ostvaruju odličnu saradnju a Wii U-u su u ovom trenutku nove igre potrebne više nego bilo šta drugo. Osim gore najavljenih Sonic igara, Sega sa Nintendom ima dogovor i oko Bayonette 2 koja će biti objavljena samo za Wii U.



Ouya i E3 parking mesta

Ouya će ove godine biti prisutna na E3 sajmu na vrlo interesantan način. Naime ova konzola neće imati svoje mesto u glavnim salama u kojima se održava konferencija već će njena prezentacija biti vršena na parkinzima ispred!

Ljudi koji stoje iza ovog projekta su saopštili da će developerima u toku E3-a biti dostupne Ouya konzole i kontroleri kao i "everything you'll need to put on a killer game demo".

Ouya izlazi 25. juna po ceni od 99 dolara. Dodatni kontroler će koštati 49 dolara.



Kinect 2.0 izlazi i za Windows sledeće godine

Microsoft je objavio da će Kinect 2.0 izaći za Windows u toku 2014.

Kinect sledeće generacije će naravno pre toga debitovati na Xbox One i to kao standardni deo koji će se isporučivati uz svaku konzolu.

Što se tiče unapređenja u odnosu na prvu generaciju ona se tiču šireg field of view, više rezolucije, boljeg rada u uslovima slabog svetla, naprednijeg praćenja ljudskog skeleta i pokreta uključujući i male pokrete u zglobovima.

Još uvek ostaje da vidimo na koji tačno način Microsoft planira da implementira Kinect u Windows okruženje.



Atari prodaje svoje preostale franšize

Nakon neuspešnog pokušaja da ih proda sve od jednom, Atari pokušava da rasproda svoje gaming franšize pojedinačno.

The Rollercoaster Tycoon franšiza je ponuđena za 3,5 miliona dolara. Test Drive racing serija je procenjena na 1,5 miliona a serija real-time strategija Total Annihilation 250,000 dolara.

Tužna sudbina je zadesila kompaniju koja danas nosi ime jednog od najvećih velikana još iz prvih dana video game industrije.



Playstation 4 u Evropi u 2013

Nova Playstation 4 reklama koju je Sony objavio u sklopu finala lige šampiona u fudbalu poručuje samo jednu stvar - coming 2013.

Iako još uvek nije precizirano kada i da li u celoj Evropi istovremeno, sve je izvesnije da ovoga puta nećemo morati da čekamo u odnosu na US i Japan, kakav je bio slučaj prošlog puta kada je PS3 u Evropi lansiran skoro 6 meseci kasnije.

Više detalja u vezi datuma kao i najverovatnije cenu očekujemo na E3-u.

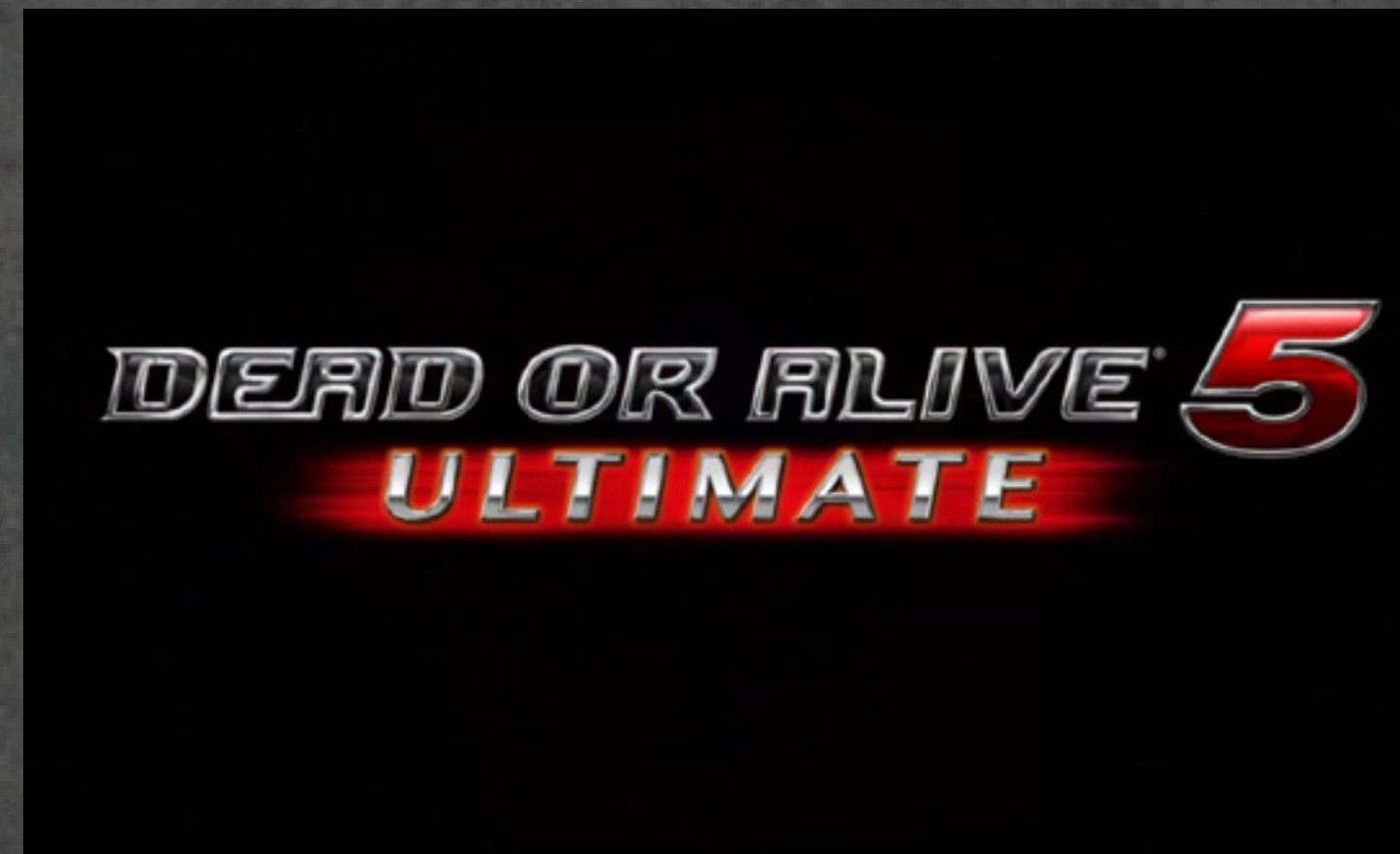


Potvrđen Dead or Alive 5 Ultimate

Stigla nam je i zvanična potvrda da Team Ninja priprema Dead or Alive 5 Ultimate izdanje.

Izdavač Tecmo Koei je igru najavio za jesen ove godine za PS3 i Xbox 360. DOA5U će imati sve modove iz PS Vita naslova Dead or Alive 5 Plus kao i nove likove od kojih su za sada potvrđeni povratnik Ein i Momiji iz Ninja Gaiden serijala. Pored njih, nastavlja se i saradnja između Team Ninja i Seginog Virtual Fightr serijala. U DOA5 smo već imali tri gostujuća lika iz VF serijla – Akira Yuki, Pai Chan i Sarah Bryant a njima će se sada pridružiti i Sarin stariji brat.

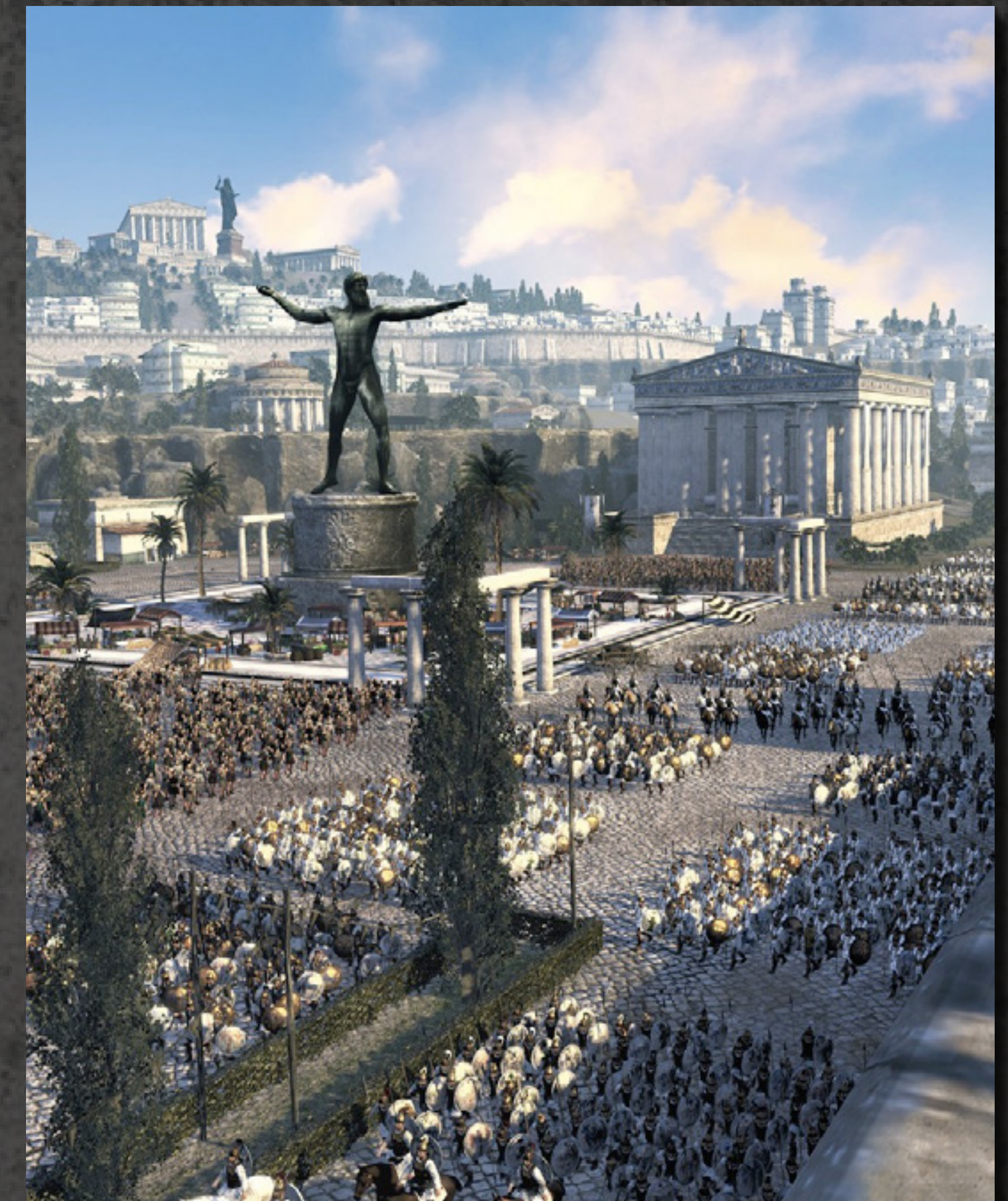
Igra je za sada potvrđena za 5. septembar u Japanu a očekuje se u slično vreme i na ostalim teritorijama.



Rome 2: Total War u septembru

Sega je objavila da Rome 2: Total War izlazi 3. septembra.

Igra će biti dostupna i u retail i u digitalnom obliku. Možete je p reorder-ovati već sada što će vam omogućiti da besplatno dobijete day-one DLC Greek States Culture pack. Najavljena je i luksuzna collectors edicija



Moguć nastavak za ZombiU

Jean-Philippe Caro, kreativni direktor Ubisoft Montpellier studija je napisao na svom twitter nalogu kako njegov tim naporno radi na prototipu nastavka za ZombiU i kako je još uvek prerano za bilo kakve dalje informacije.

ZombiU je izašao kao launch naslov za Wii U i naišao na relativno pozitivne kritike. Naročito su hvaljeni neki od unikatnih modova koji su po prvi put viđeni u konzolnom first person shooter-u, kao i u moru sličnih zombi igara malo drugačiji pristup survival horror žanru koji je imao ZombiU.



Bez GTA V na ovogodišnjem E3

Take-Two je potvrdio da se GTA V neće pojaviti na ovogodišnjem E3 sajmu.

Osmi GTA V, E3 će zaobići i sve druge igre na kojima rade Rockstar i 2K Games pošto je Take-Two odlučio da ove godine ne bude prisutan na sajmu u Los Angelesu. Karl Slatoff, prvi čovek Take-Two-a je ovom prilikom izjavio kako iako podržavaju E3 sajam, ove godine im se prisustvo na njemu jednostavno ne uklapa u planove kompanije.



BioShock Infinite prodat u preko 3,7 miliona primeraka

Od kada je izašao u martu ove godine, BioShock Infinite je prodat u preko 3,7 miliona primeraka potvrdio je izdavač Take-Two.

Osim sjajnih review-a koje je igra univerzalno dobila od gotovo svih gejming publikacija (sa trenutnim skorovima na metacritic-u između 93 i 95 za tri različite platforme) BioShock Infinite očigledno dobro prolazi i na tržištima širom sveta. Igra je bila najprodavaniji konzolni naslov u US u mesecu kada je izašla. Dobar trend se nastavio i posle toga a Take-Two ističe solidnu potražnju za Season Pass DLC-jem.

Bioshock Infinite je odlično prošao i u našem PLAY! Zine opisu.



Ode Galaxy S u penziju!



Pre nekoliko dana pogledam svoj Samsung Galaxy S ujutru, sve ok sa njim. Stavim ga u džep kao i milion puta do sada, izađem na ulicu, obavim šta sam imao i u nekom roku od recimo sat vremena u odnosu na ono „jutarnje gledanje“ izvadim telefon iz džepa, bacim pogled na njega kad ono – ekran ne radi. I to ne radi kao „crk'o" već radi, ali uz CGA rezoluciju (četiri boje), sve je žuto, ima gomilu mrtvih piksela na dnu i još štošta. Isključim ga, vađenjem baterije, probam ponovo – isto. Opet tako i kroz nekoliko časova, da bih konstatovao da mu je definitivno ekran otišao i da popravka verovatno košta koliko i nov telefon. Podsetiću vas, to je isti onaj uređaj koji mi se šest meseci nakon kupovine pokvario (nije hteo da se puni i nije prepoznavao USB niti WiFi) da bi mi u servisu rekli da sam ga ja oštetiо iznutra, što ne podleže garanciji, iako spolja nema nikakvih oštećenja. To je isti onaj telefon koji je stajao u futrolu ali i koji je pored toga počeo da se ljušti a zadnja maska mu je delovala kao da sam je zakačio konju za rep pa ga pustio da galopira Balkanskom ulicom. Kao rezervni telefon potom sam izvadio Nokia E63 kupljen 2009 godine i koji je služio bezmalo tri godine neprestano, potom ostavljen u ormanu, sad opet šljaka. On nije imao masku niti futrolu, a slobodno mogu reći da izgleda kao i prvog dana, izuzev prašine koja se uvukla u „pore" i „crstice", što verovatno ne bih ni mogao da izbegnem. Da li tu 2008-2009 seriju telefona možemo posmatrati kao poslednju od one „fele" telefona koji su pravljani da traju dugo?

Nokia N-Gage mi i dalje stoji u ormanu, radi kao prvog dana izuzev što je baterija otišla pa bi se morala ubaciti nova. Tu je i ovaj pomenuti E63. A Galaxy S, i to nije jedini primerak za

kojeg znam – ljušti se, sve mu nešto otpada, prestaje da radi. Slično je i sa drugim poznatim proizvođačima. Izgleda da smo definitivno došli u to vreme da se popravke ne isplate i da uređaji traju tačno onoliko koliko im i traje garancija, nakon čega mogu komotno da se bace. Moram priznati da me to zabrinjava na više nivoa, među kojima je naravno važan onaj finansijski, možda i najvažniji, ali šta ćemo sa onim drugim, recimo logističkim?

Nisu samo mobilni telefoni u ovom „novom trendu", već i drugi uređaji, kućni aparati, bela tehnika. Dva DeLonghi espresso aparata kod dva različita vlasnika pokvarila su se u razmaku od nedelju dana. Srećom po vlasnike, „inženjeri" ih nisu dobro „podesili" pa su prestali da rade već posle šest meseci korišćenja, pa je servis morao da ih popravi (naravno koristeći zakonsko pravo do maksimuma, odnosno držeći uređaje 45 dana kod sebe). I ajde, espresso aparat se može odneti lako, ali šta sa već mašinom, frižiderom, šporetom? Čak su i cenovno skuplji od mobilnih telefona i espresso aparata, ali čitava ta muka i cimanje sa vraćanjem uređaja, nošenjem na servis, zamenom, kupovinom novog, ponovnim nošenjem kući, da li je sve to vredno toga? Dok naravno, u kontra smeru, naše bake i dalje koriste Gorenje i Candy već mašine kupljene početkom ili krajem osamdesetih koje, uz pokoji „štuc" rade i dalje besprekorno.

Jasno, otkrivam toplu vodu ovde, svi znamo da se tehnika sada lakše kviri, ali nekako se ljudi zaboravljaju da je kvarljiva tehnika i ono „ogromno" što imaju po kući a ne samo mini linija, telefon, mp3 plejer, pegla, rešo ili dvd plejer, već i već pomenuti frižider, zamrzivač sandučar, rerna, mašina za pranje sudova i ostalo.

Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3** Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Mortal Kombat: Komplete Edition stiže na PC

PC igrači će konačno biti u prilici da oprobaju novi (sada već dve godine stari) Mortal Kombat.

Mortal Kombat: Komplete Edition PC je potvrđen za 3. jul u digitalnom obliku i mesec dana kasnije u retali izdanju. Komplete Edition sadrži sve DLC koji su se u međuvremenu pojavili. U pitanju su četiri nova lika - Freddy Krueger, Kenshi, Scarlet i Rain koji će biti od starta dostupni kao i 5 "Klassic" skinova i 3 "Klassic" fatalitija za Scorpion-a, Sub-Zero-a i Reptile-a. Na PC portu radi High Voltage Software (Kinect Star Wars developer).



Metal Gear Rising: Revengeance uskoro na PC-u

Tvorac Metal Gear serijala Hideo Kojima, najavio je tokom svog Hideradio podcast-a da je u pripremi PC verzija za Metal Gear Rising: Revengeance.

Ova igra je prvobitno bila planirana i za PC, međutim od kako je igru preuzeo Platinum Games, njen razvoj je faktički počeo od početka i gotovo sve što je Kojima Productions imao do tog trenutka je bilo otkazano, uključujući i potencijalnu PC verziju. Platinum Games do sada ni jednu svoju igru nije objavio za PC, tako da je malo ko tada bio iznenađen kada je objavljeno da će Metal Gear Rising: Revengeance izaći samo za PS3 i Xbox 360.

Buduća PC verzija iako još uvek nije zvanično potvrđena od strane Konami-a je više nego izvesna, imajući u vidu da je njeno postojanje spomenuo Kojima a nešto kasnije na svom tvideru i Jean Pierre Kellams, creative producer iz Platinum Games-a. Datum još nije poznat.



Novi detalji u vezi Batman: Arkham Origins

Warner Bros. Interactive Entertainment je objavio nove detalje u vezi Batman: Arkham Origins.

Kompanija je izbacila petominutni trejler koji u filmskom maniru pokazuje borbu između Batmana i Deathstrokea, a na kraju trejlera se pojavljuje još jedan poznati vilan iz Batman serijala- Black Mask.

Arkham Origins je prequel i u njemu ćete kontrolisati mladog Batmana čiju glavu je ucenio Black Mask. Ovo je privuklo mnoge od DC Universe vilana u Gotham City u potrazi za Batmanom, a jedan od njih je i Deathstroke za koga je potvrđeno da će biti i playable lik u igri.

Arkham Origins izlazi 25. oktobra za PS3, Xbox 360, Wii U i PC. Na igri po prvi put ne radi Rocksteady Studios već WB Montreal.

PS Vita i Nintendo 3DS verzije su takođe u razvoju i nosiće naziv Batman: Arkham Origins Blackgate. Na njima radi Armature Studios koji su radili na Metal Gear Solid HD Collection za Vitu. Kako ističu cilj im je da Vita i 3DS verzije budu faktički ista igra uz nešto naprednije grafičke mogućnosti na Viti i 3D opciju na 3DS-u. Igra će imati 2D side-scrolling gameplay uz pojedine elemente pozadine u 3D-u. Igra takođe izlazi 25. oktobra.



Battlefield 4 izlazi 1 novembra. Još uvek bez datuma za next-gen verziju

Sledeći veliki EA-ov blokbuster naslov planiran za ovu godinu - Battlefield 4, izlazi 1. novembra.

Ovaj datum se odnosi samo na PC, PS3 i Xbox 360 verzije. Next-gen verzija igre koja je već najavljena za PS4 i Xbox One još uvek nema tačan datum izlaska. Iz EA-a jedino kažu da će igra biti spremna za prazničnu sezonu ove godine. Ovu verziju igre će pokretati Frostbite 3 endžin u koga EA polaže velike nade za sledeću generaciju.

Za one koji vole da čitaju i između redova, ovo verovatno znači da Battlefield, franšiza koja je ime izgradila na PC-u, verovatno neće imati svoju next-gen verziju kada je ova platforma u pitanju, bar ne ove godine.

Više detalja u vezi datuma kao i najverovatnije cenu očekujemo na E3-u.



Crytek potvrdio Ryse za Xbox One

Crytek je potvrdio da će kako je i očekivano Ryse biti dostupan samo na Xbox One-u.

Najavljen još na E3-u 2011-e, Ryse je first person malee igra sa Kinect funkcijama. Igra je vrlo ambiciozno najavljena kao "Microsoft's new Gears of War/Halo mega launch title".

Opis na zvaničnom sajtu sugerise da će igra biti bazirana na kontroleru uz podršku Kinect-a.



Contrast stiže na PC, PSN i XBLA

Nakon što je na sebe privukao pažnju na Steam Greenlight-u, Contrast je dobio izdavača - Focus Home Interactive i sada je najavljen i za PSN i XBLA.

Ova vrlo interesantna igra je u osnovi puzzle/platforma smeštena u stilizovani setting 1920-ih. Glavna junakinja Dawn ima mogućnost da se pretvori u dvodimenzionalnu senku kada se nalazi pored osvetljene površine. Igrač će morati da manipuliše 3D okruženjem kako bi napravio 2D panele na zidovima preko kojih može da se kreće.

Igru razvija indie studio iz Montreala pod nazivom Compulsion Games.



Najavljen novi NFS - Need for Speed Rivals

EA je najavio novu Need for Speed igru. Sledeći u seriji NFS naslova će se zvati Need for Speed Rivals i trenutno je u razvoju za PC, current-gen i next-gen konzole.

Na igri radi novoformirani EA-ov tim Ghost Games. Pomoć u razvoju im priža Cruiterion Games koji je radio na od publike i kritike dobro prihvaćenim NFS naslovima iz 2010 i 2012 Hot Pursuit i Most Wanted.

PS4 i Xbox One verzije će koristiti EA-ov next-gen Frostbite 3 endžin. Što se tiče PC, PS3 i X360 verzije, one već imaju potvrđen datum izlaska - 19. novembar. Next-gen verzija se takođe očekuje krajem godine.

Igra će biti open-world karaktera i delić sličnosti sa Hot Pursuit-om po pitanju egzotičnih kola i jurnjave sa policijom.

Odlično prihvaćeni Autolog sistem za poređenje sa prijateljima će ponovo biti prisutan. Takođe, posle dužeg vremena Ferrari se vraća u Need for Speed serijal.



Civilization 5 Brave New World ekspanzija

Dve nove frakcije su otkrivene za Civilization 5 ekspanziju pod nazivom Brave New World. U pitanju su Indonezija i Maroko.

Ova druga po redu ekspanzija za Civilization 5 će se pojaviti u julu i trebalo bi da doda devet novih civilizacija, nekoliko novih wonder-a i modifikovanu mehaniku u odnosu na osnovnu igru. Prva ekspanzija pod nazivom Gods and Kings je izašla prošlog leta.



Rayman Legends i za PS Vitu

Ubisoft je potvrdio da će zajedno sa konzolnom i PS Vita verzija za Rayman Legends izaći 30. avgusta.

Vita verzija će imati sve što i konzolna uz dodatak 5 novih mapa na kojima ćete kontrolisati Murphy-a uz pomoć rear touch pad-a. Igra će imati i lokalni i online multiplayer kao i online challenges.

Touch kontrole smo inače već imali prilike da vidimo kako funkcionišu u Wii U verziji koja je prvobitno trebalo da bude i jedina verzija Rayman Legends-a.

Wii U igrači su kao malu kompenzaciju za iznevereno poverenje i dodatno čekanje na izlazak igre koja je već završena kako bi bile urađene i PS3 i X360 verzije, dobili besplatni Rayman Legends Challenges app.



Scrolls, nova igra od Minecraft developera

Mojang razvojni tim koji stoji iza ultrapopularnog Minecraft-a je objavio da će svoju sledeću igru pod nazivom Scrolls izbaciti u junu.

Ova strateška igra sa prikupljanjem karata će izaći 3. juna u formi "open beta" sa cenom od 15€ (šta se desilo sa free betama?!). Igra će nakon izlaska iz beta faze imati višu cenu.

Za sada su potvrđeni PC i Mac kao platforme.



Blizzardov Titan MMO odložen. 2016 u najboljem slučaju

Blizzard je resetovao ceo Titan MMO projekat i smanjio tim ljudi koji na njemu rade sa 100 na core tim od 30 ljudi, koji bi trebalo da rad na sledećem MMO-u otpočnu u velikoj meri iz početka. Kako se navodi, igra bi u najboljem slučaju bila završena tek 2016. Jako malo detalja je do sada objavljeno u vezi sledećeg velikog MMO-a iz Blizzarda koji za sada nosi ime Titan. Jedino što je do sada bilo potvrđeno od strane Blizzarda je da igra neće biti nastavak za World of Warcraft.

Football Manager 2013 najprodavaniji u istoriji serijala

Sports Interactive je objavio da je Football Manager 2013 najuspešniji naslov u dugoj istoriji serijala koja datira još od Championship Manager serijala iz 90-ih.

Sega je nedavno saopštila da je od kada je izašla u novembru 2012, igra prodana u 940,000 primeraka.

Kako se ovogodišnja fudbalska sezona završena u svim većim evropskim takmičenjima, Sega i Sports Interactive već razmišljaju o sledećoj sezoni. Za sada su potvrdili da će Football Manager 2014 pored PC-a i Mac-a izaći i za Linux. Igra će biti crossplay, što znači da nezavisno od toga koju verziju kupite, igru možete igrati na bilo kojoj od ove tri platforme.



Valve prepušta moć banovanja u ruke naroda (Counter-Strike: Global Offensive)

Valve je odlučio da banovanje poveri u ruke Counter-Strike: Global Offensive community-a. Inicijativa će se zvati Overwatch a CS:GO community bi od sada trebalo da reguliše sam sebe.

Cenjeni članovi zajednice će u menijima igre od sada imati i Overwatch dugme što će značiti da za njih postoji slučaj koji zaslužuje razmatranje. Ako se odluče da učestvuju u ovome, biće im prezentovan replay 8 rundi nakon čega će moći da ocene da li "The Suspect" (bez ponuđenog pravog imena i bez voice i text poruka) spada u kategoriju Majorly Disruptive (cheating), Minorly Disruptive (griefing) ili dokazi nisu bili dovoljni za donošenje odluke.

Ukoliko se dođe do saglasnosti više članova, ban će biti primenjen na datog korisnika a dužina će zavisiti od težine prekršaja.



Microsoft predstavio Xbox One

Microsoft je konačno otkrio svoju konzolu sledeće generacije pod nazivom Xbox One

Na prezentaciji na kojoj je otkriven Xbox One su pokazani konzola, kontroler i novi Kinect. Sama konzola je u horizontalnom položaju, crne boje i jendostavnog dizajna. Kontroler je malo širi u odnosu na X360 i kako ističu iz microsofta iako izgleda slično, sadrži preko 40 manjih ili većih poboljšanja u odnosu na stari uključujući novi d-pad i force feedback u trigger dugmićima. Kinect 2.0 koji će biti standardni deo svake Xbox One konzole sada može da snima 1080p video u 30FPS.

Što se tiče hardvera, unutar kutije se nalazi 8GB DDR3 RAM-a, osmojezgarni CPU, 500GB hard disk, Blu-Ray disc drive, USB 3.0, HDMI in i out.

 **XBOX ONE**



Forza V

Next-gen Forza će biti launch naslov za Xbox One. Microsoft je objavio da na igri ponovo radi Turn 10 studio. Igra je u razvoju samo za Xbox One i očekuje se da će koristiti sve prednosti novog hardvera.

Za sada je Microsoft objavio trejler i slike iz igre. Više detalja će biti objavljeno na E3-u.

Fotza 5 je i prva Xbox One igra koji ima zvanični box cover, na osnovu koga vidimo i kako će izgledati kutije za Xbox One igre.



Quantum Break, nova igra od Remady-a

Remedy Entertainment radi na novoj igri ekskluzivno za Xbox One. Nova igra iz finskog studija odgovornog za Alan Wake i prve dve Max Payne igre će se zvati Quantum Break. Igra će biti akcionog tipa sa akcentom na odlukama koje donosite u toku kampanje i uticajem koje će one imati na dalji tok.

Prvi trejler za igru je live-action, bez gameplay-a i sa vrlo kratkim scenama iz in-game endžina. Iz Microsofta kažu da će igra pomutiti granicu između TV-a i video igara, integrišući elemente drame i gameplay-a u jedno skustvo.



EA Sports pokazao next-gen FIFU, NFL, NBA Live i UFC

EA je na otkrivanju Xbox One prikazao trejler za svoj Ignite Engine koji će pokretati njihove sportske simulacije.

Video klip je sačinjen od isečaka iz udarnih EA sportskih igara FIFA, NFL, UFC i povratničke NBA Live.

Next-gen verzije ovih gara će biti dostupne na Xbox One, a Microsoft i EA ističu da će njihovo široko strateško partnerstvo biti nastavljeno i u sledećoj generaciji.

U povezanim vestima, iz EA-a je takođe potvrđeno da će next-gen FIFA biti dostupna samo na Xbox One i PS4, isključujući PC.

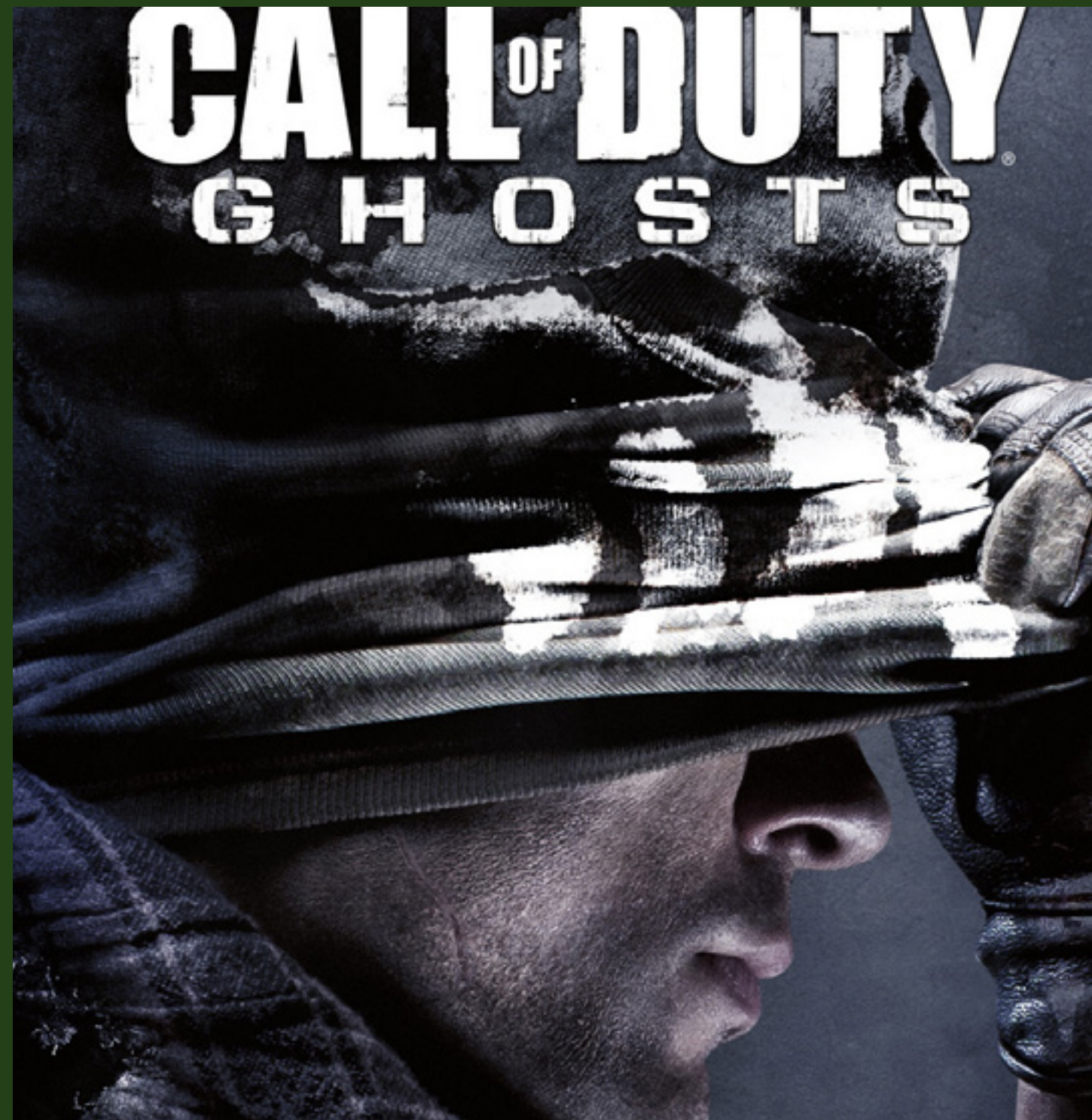


Call of Duty: Ghost

Infinity Ward je na otkrivanju Xbox One pokazao prvi trejler i behind the scenes video za Call of Duty: Ghost.

Sledeći Call of Duty naslov će imati veći akcenat na likovima i priči, na kojoj će raditi oskarovac Stephen Gaghan (Traffic, Syriana). Igra će takođe sadržati nove gamplay elemente i neke od novina u multiplejeru a najači utisak svakako ostavlja next-gen grafika.

Microsoft je potvrdio da nastavljaju partnerstvo sa Activision-om i da će kako je to i praksa poslednjih nekoliko godina, svi COD DLC-ovi biti dostupni prvo na njihovoj platformi.



Detalji u vezi sledeće verzije Xbox Live-a

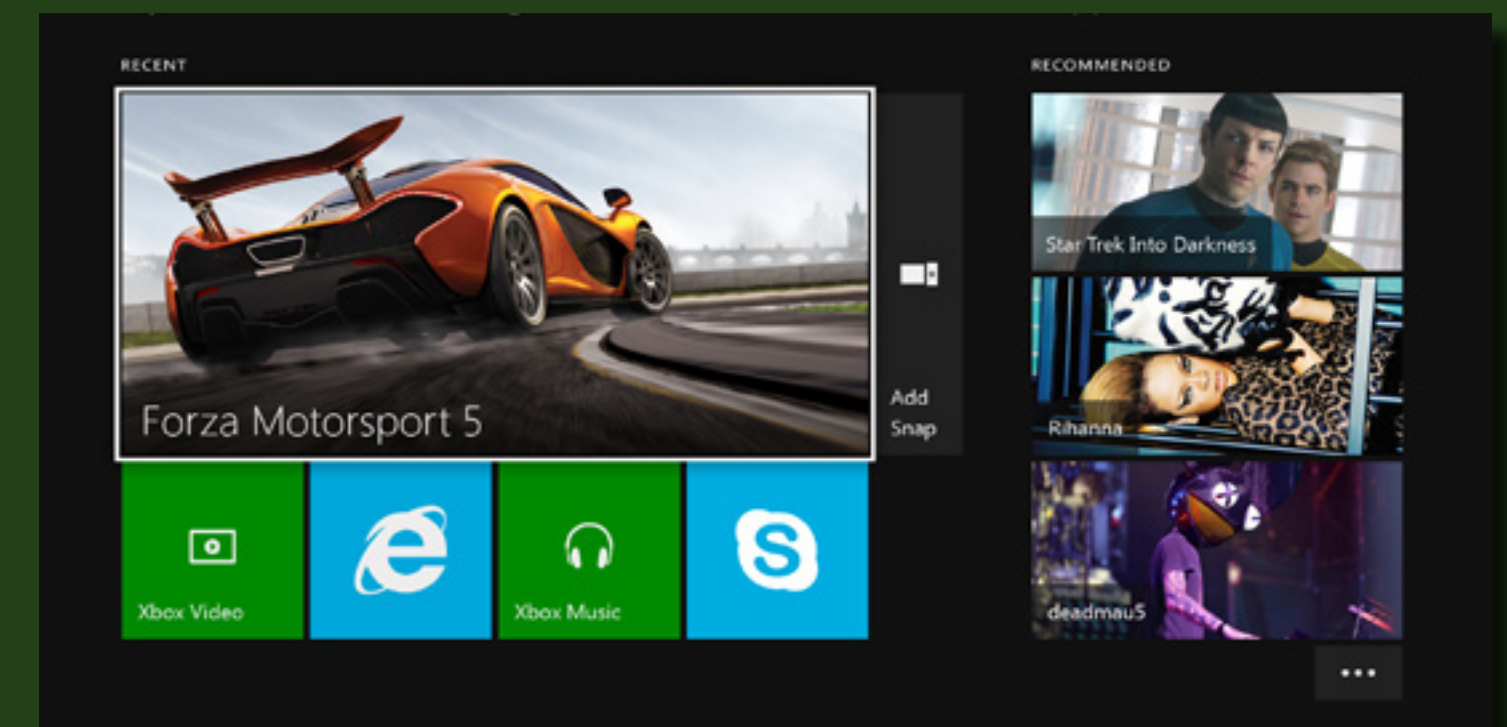
Microsoft je saopštio neke od detalja koji se tiču nove verzije Xbox Live-a koja će propratiti Xbox One.

Xbox One će automatski vršiti background update igara. Igre će takođe biti instalirane u segmentima, što će omogućiti njihovo pokretanje dok je download još u toku. Microsoft obećava novi, pametniji matchmaking sistem koji zovu "Smart Match". Oni bi trebalo da sadrži informaciju koliko ćete čekati na multiplejer partnere i omogućavati vam da za to vreme radite nešto drugo kao što je gledanje TV-a ili Skype. Novi sistem bi takođe trebalo da na napredniji način prati vaš skill i pronalazi odgovarajuće protivnike u skladu sa njim.

Xbox One će imati i fukciju snimanja gameplay-a i postovanja video klipova na Xbox live profil, nešto slično poput Share funkcije na PS4.

Iako još uvek nije potvrđeno na koji način i za koju cenu, izgleda da će Microsoft nastaviti sa premium Xbox Live Gold servisom, imajući u vidu da je rečeno da će on biti prebačen sa Xbox 360 članova na Xbox One. Gamescore će biti ujedinjen sa Xbox 360, a novi achievement sistem je takođe u razvoju. On bi trebalo da sadrži social elemente i "pametnije" i dinamičnije achievement-e.

Lista prijatelje će biti proširena sa do sada maksimalnih 100 na 1000.



6 next-gen naslova iz Ubisoft-a u prvoj godini za Xbox One

Ubisoft je saopštio da će za Xbox One u prvoj godini objaviti najmanje 6 next-gen naslova.

Dva su već potvrđena a to su Assassin's Creed 4 i Watch Dogs. Među ostalim Ubisoft najavljuje nove IP-eve i digitalne naslove.

"Sledeća generacija konzola će revitalizovati našu industriju i omogućiti nam da gejmerima pružimo do sada neviđene vidove zabave", izjavio je prvi čovek Ubisoft-a Yves Guillemot.



Destiny i na Xbox One

Bungie se vraća na Xbox. Posle dugo godina rada na Halo serijalu, ovaj tim će ponovo biti prisutan na Microsoftovoj platformi sa svojim novim projektom Destiny.

Potpuno očekivano imajući u vidu već potvrđenu PS4 verziju, next-gen Destiny će biti dostupan i na Xbox One-u. Bungie je saopštio kako su srećni što konačno mogu da dodaju i četvrtu konzolu na listu sistema za koje spremaju svoj sledeći veliki projekat.

Destiny će izaći za PS3, PS4, Xbox 360 i Xbox One. Activision je ranije potvrdio da igra neće izaći u 2013-oj.



Nova igra iz RARE-a na E3-u

Phil Spencer iz Microsofta je izjavio da će na ovogodišnjem E3-u biti prikazan "historic IP" na kome rade ljudi iz Rare studija.

"Milsim da će fanovi Rare-a i njihovij IP-eve biti prijatno iznenađeni sa onim što ćemo pokazati na E3-u", rekao je Spencer. "Danas smo imali ograničeno vremena i puno toga da vam saopštimo, ali budite uvereni da je Rare izuzetno značajan među našim timovima".

Microsoftova E3 konferencija je zakazana za 10. jun.



Potvrđen izlazak za Thief

Eidos Montreal je potvrdio da će reboot Thief serijala izaći i za Xbox One. Igra je planirana za sledeću godinu a više detalja će biti saopšteno na E3-u.

“Naš tim Eidos-Montreal je veoma uzbuđen što Thief stiže na Xbox One. Sledeća generacija konzola će nam omogućiti da napravimo nabolju Thief igru do sada”, ovim povodom rekao je Stephane D'Astous iz Eidos-a.

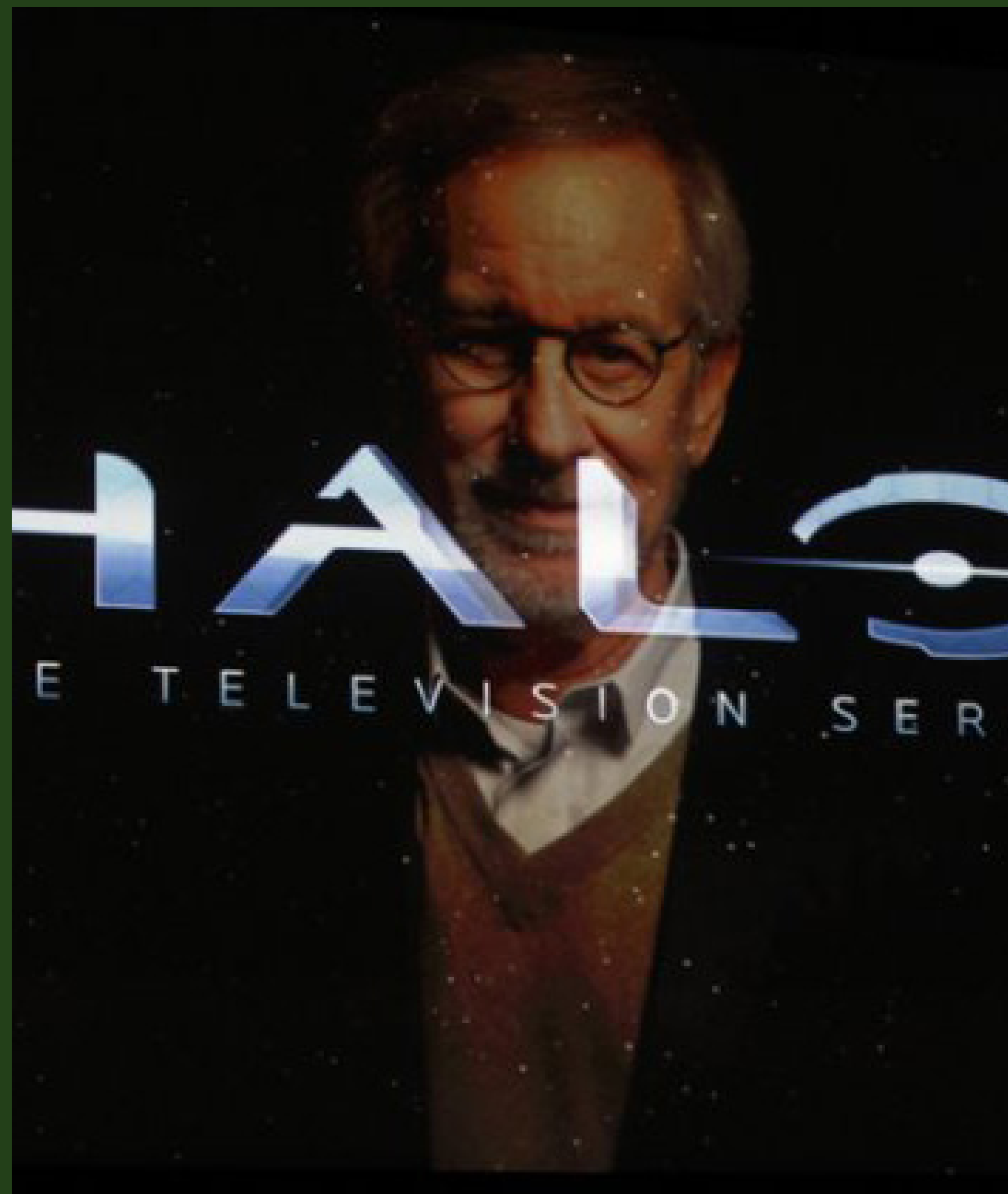
Osim za Xbox One, Thief izlazio i za PC i PS3.



Stiven Spielberg radi na Halo TV seriji

U toku prezentacije za Xbox One, Microsoft je objavio da u saradnji sa holividskom legendom Stivenom Spielbergom rade na Halo TV seriji.

Spilberg će biti executive-producer. Serija se naravno razvija i u saradnji sa 343 Industries kojima je Microsoft poverio ceo Halo serijal.



Ugovor za Xbox One između Microsofta i AMD-a vredan preko 3 milijarde dolara

Možda na pomalo čudan način ali u javnost je procurela informacija o ugovoru između AMD-a i Microsofta u vezi Xbox One-a.

Bivši radnik AMD a sada zaposleni ljutog rivala Nvidia-e, Bob Feldstein je na svom LinkedIn profilu sa ostatkom sveta podelio poslovnu tajnu koja se tiče višegodišnjeg ugovora između AMD-a i Microsofta koji je procenjen na više od 3 milijarde dolara, kako otkriva Feldstein.

On je na svom LinkedIn profilu napisao:

“AMD provided a custom silicon solution to Microsoft for the XBox One, a game console and entertainment device. My involvement was focused on business management and supply agreement negotiations. This required the coordination of multiple functional teams within AMD, as well as regular customer meetings with leadership teams responsible for handling the challenges of complex, multi-year deals. This project is valued at \$3+B.” AMD je inače ostao kao jedini igrač na konzolnom tržištu, na kome više nije prisutna Nvidia. Sve tri konzole - Wii U, Playstation 4 i Xbox One imaju AMD-ova rešenja za CPU i GPU.

AMD 
Microsoft®

Xbox One regionalno zaključan

Microsoft je potvrdio da će Xbox One, baš kao i Xbox 360 biti regionalno zaključan.

Dosadašnja politika Microsofta za X360 igre je bila takva da su studiji sami mogli da izaberu hoće li njihova igra imati region lock.

Sa druge strane, sa izuzetkom jedne (Persona 4 Arena) sve Playstation 3 igre su region-free. Sony se još uvek nije oglasio povodom toga da li planiraju da nastave sa istom strategijom za Playstation 4.



Microsoft uvodi achievements za gledanje TV-a

Microsoft je izgleda prijavio patent za achievement-e nalik onima sa X360 koji bi bili namenjeni gledanju TV-a.

Kako se navodi u patentu:

"Television viewing tends to be a passive experience for a viewer, without many opportunities for the viewer to engage or have interactive experiences with the presented content. To increase interactive viewing and encourage a user to watch one or more particular items of video content, awards and achievements may be tied to those items of video content."

"Additionally, by tying the awards and achievements to particular items of video or advertising content, viewers may be encouraged to increase their viewership of the content, thus increasing advertising opportunities".

Kao primeri su navedeni achievement-i koji bi bili dodeljivani za gledanje Super Bowl-a ili gledanje cele sezone neke serije. Microsoft ide i korak dalje u odnosu na ovo i navodi kako bi achievement-i mogli biti dodeljivani i za određene gestove koje bi gledalac pravio u toku gledanja datog programa a koje bi registrovao Kinect.

I pored prilično loših reakcija na TV fokus novog Xbox One, čini se da još uvek nismo videli sve od Microsoftove vizije interaktivnog gledanja TV-a.



Microsoft investira milijardu dolara u Xbox One igre

Nakon puno kritika na račun politike za used games, always online i fokusa na TV umesto video igre, iz Microsofta se trude da poprave utisak kod gejmera.

Poslednje vesti koje stižu iz Redmond-a su da Microsoft trenutno ulaže milijardu dolara u Xbox One igre. Ovo je čak i za Microsoft do sada nezapamćeno velika investicija u nove studije, razvoj igara i obezbeđivanje ekskluzivnog sadržaja za Xbox One. Najavljeno je da će Xbox One u prvoj godini na tržištu imati 15 ekskluzivnih naslova od kojih će 8 biti novi IPs. Neki od njih se razvijaju u novim studijama koje je Microsoft osnovao u Engleskoj, Americi i Kanadi.

Ostaje nam da vidimo hoće li Microsoft ispuniti svoje obećanje, a prva prilika za to će biti već 10 juna na njihovoj E3 konferenciji.



Autor: Filip Nikolić

XBOX ONE

Igre u drugom planu

Posle više čekanja nego obično, pred nama su konačno sve karte otvorene kada je u pitanje sledeća generacija konzola. Trenutna generacija se odužila više nego bilo koja do sada a sa njom i naše nestrpljivo čekanje da vidimo šta možemo da očekujemo u narednih pet, šest, sedam ili ko zna koliko godina kada je standard u industriji igara u pitanju, imajući u vidu da je on skoro pa u potpunosti određen kapacitetom i tehničkim mogućnostima konzolnog hardvera. I dok je Nintendo ispoštovati dosadašnjih maksimalnih šest godina za trajanje jedne generacije, možemo sa punim pravom dovesti u pitanje to da li je Wii U ili možda još bolje rečeno u kojoj meri je Wii U predstavnik sledeće generacije. Definišući faktor next-gen konzole je uvek bio pre svega tehničke prirode a u tom segmentu Nintendo nije ponudio ništa što već nismo videli, već se odlučio za integraciju više već postojećih elemenata u jedan proizvod. Trenutno smo u prilici da vidimo koliko interesovanje na tržištu izaziva njihova vizija sledeće generacije, sačinjena od integracije tableta i tehničkih hardverski mogućnosti koje smo videli još 2005-2006, mada ruku na srce, za pravi sud o Nintendo i Wii U-u bi svakako trebalo sačekati njihov udarni softver koji ovoga puta kasni. Jedno je jedino već sad sigurno a to je da je casual publika pronašla gaming uređaje u svojim džepovima, sa besplatnim ili 99 centi igrama i da Wii U svakako neće biti ni blizu Wii-a biti kada je taj segment tržišta u pitanju.



Da ne skrećemo previše sa teme, Microsoft je 21-og maja održao konferenciju na kojoj je predstavio svoje viđenje sledeće generacije. U zaborav odlaze Durango, 720 i drugi pojmovi, sledeći Xbox se zove Xbox One. Odmah u startu moramo da kažemo da nam se ovo ime ne dopada a da povrh toga nema ni smisla. Znamo da je Microsoft ovim hteo da kaže kako je to "one box to rule them all" (kako a ne upotrebiti Lord of the Rings referencu ovde) ali nama se čini da je ovo pre toga ipak pomalo nepotrebno konfuzno prema prvom Xbox-u. Bilo kako bilo, ime je tu, i baš kao što smo se navikli na Wii U ili bilo koje drugo ime pre njega koje nam se nije u startu dopalo, vrlo brzo ćemo svi zaboraviti na prvi utisak. Novi Xbox je Xbox One. Sada je gotovo, idemo dalje.

One box to rule them all

Za razliku od Sonija, koji je u trenutku otkrivanja sa nama podelio samo izgled kontrolera, Microsoft je prikazao izgled konzole, kontrolera i novog Kinect senzora. Sama konzola izgleda prilično old school i nama lično se taj izgled dopada, iako znamo i dosta ljudi koji nisu ljubitelji dizajna koji najviše sličnosti povlači sa video rekorderima iz osamdesetih i devedesetih. Kontroler je sa druge strane gotovo univerzalno dobro prihvaćen od strane svih. Microsoft je čini se ovde pogodio tačno u centar mete i odgovorio na zahteve ogromnog dela X360 i gejmera uopšte. Joypad je na prvi pogled zadržao puno sličnosti sa Xbox 360 joypadom, ali i doneo unapređenja u odnosu na elemente starog kontrolera koji su bili kritikovani. D-pad je potpuno promenjen i svakako predstavlja veliki napredak u odnosu na X360, u odnosu na koga se samo u napred i moglo ići imajući u vidu to koliko je bio loš. Iz Microsofta poručuju da kontroler sadrži preko 40 unapređenja u odnosu na stari. Tu je i novi feature sa vibracijom u triggerima, što zvuči interesantno. Analogni thumbstick-ovi su navodno precizniji ovoga puta. Osim ovoga, Microsoft se još uvek drži core filozofije game kontrolera. Ništa poput touchscreen-a (Wii U) ili touch pad-a (PS4) nije prisutno i mi sa tim nemamo nikakav problem.

Kontroler nije razočarao

Kinect senzor je doživeo svoju drugu po redu iteraciju. Poboljšanja se tiču više rezolucije kamera i mogućnosti registrovanja svari i u mraku preko infrared tehnologije. Ključni elementi Kinect-a 2 su ipak softverske prirode. Navodno je motion tracking znatno unapređen, field of view proširen a Kinect 2 je i u stanju da registruje više ljudi nego do sada, da registruje koji korisnik drži koji kontroler i slično. Voice komande su opet u prvom planu i Microsoft ponovo na sve načine pokušava da nas ubedi kako daljinski upravljač više nije dobro rešenje za navigaciju menijima i kako su glas i pokret rukom ili telom konačno tu da nam olakšaju ovaj proces. Ne znamo za vas, ali mi smo savršeno zadovoljni sa konceptom daljinskog upravljačem sa fizičkim dugmićima. Kinect 2 takođe ima znatno unapređeno registrovanje boja i Microsoft kao jedan od feature -a i novih elemenata koji planiraju da koriste u game dizajnu navodi i to da su sada u stanju da registruju kada vam srce brže kuca u odnosu na to kako vam se menja boja lica. Golim okom je navodno nemoguće videti ove sitne promene u boji ali ovo svakako čekamo da testiramo u praksi. Do tada ostajemo malo skeptični u vezi ovoga.

Što se tiče hardvera unutar same konzole, on se gotovo u potpunosti poklopio sa glasinama koje su kružile već duže vreme pre konferencije na kojoj je otkriven. Xbox One ima vrlo sličnu arhitekturu kao i PS4. Microsoft je u saradnji sa AMD-om razvio custom silicon CPU/GPU SOC, srce celog sistema sa osam x86 64-bitnih jezgara. CPU i GPU dele pristup DDR3 RAM memoriji kapaciteta 8GB. Xbox One ima ugrađen Blu-Ray drive i hard disk od 500GB koji ovoga puta nije moguće zameniti. Podržana je i 4K rezolucija, a na konzoli se nalaze HDMI in i out potrovi kao i 3 USB 3.0 porta. Sve ukupno, svakako next-gen specifikacije. Međutim ono što će predstavljati problem u odnosu na najvećeg konkurenta Playstation 4 je svakako znatno sporija DD3 memorija u odnosu na DD5 koja se nalazi u PS4. Osim ovoga Microsoft je odlučio da čak 3GB RAM memorije bude rezervisano za OS a ostalih 5GB dostupno game developerima. Ovo će svakako biti velika razlika u odnosu na to šta je Sony najavio za svoju platformu a ostaje nam da





vidimo u kojoj meri će se to videti u igrama. Xbox One ima tri operativna sistema koji funkcionišu istovremeno. Xbox OS, OS baziran na Windows karnelu i treći OS koji će omogućiti da prva dva komuniciraju uz pomoć virtualizacije kao hiper-vizor. Microsoft se za ovakvu arhitekturu odlučio pre svega kako bi podržao multimedijalne zahteve koji su uz igre stavljani u glavni fokus Xbox One-a.

Sve ukupno, svakako next-gen specifikacije

Sve ovo do sada ne zvuči loše. Next-gen specifikacije, dobar kontroler. OK, možda smo zaboravili da spomenemo da će Kinect od sada biti obavezan deo koji će biti u svakom Xbox One pakovanju ali ovo je manje ili više i bilo očekivano. Verovatno se pitate zašto je Xbox One onda naišao na lavinu nezadovoljstva na celom internetu? Razlog se krije u nekim

vrlo problematičnim odlukama koje je Microsoft doneo. Krenimo redom.

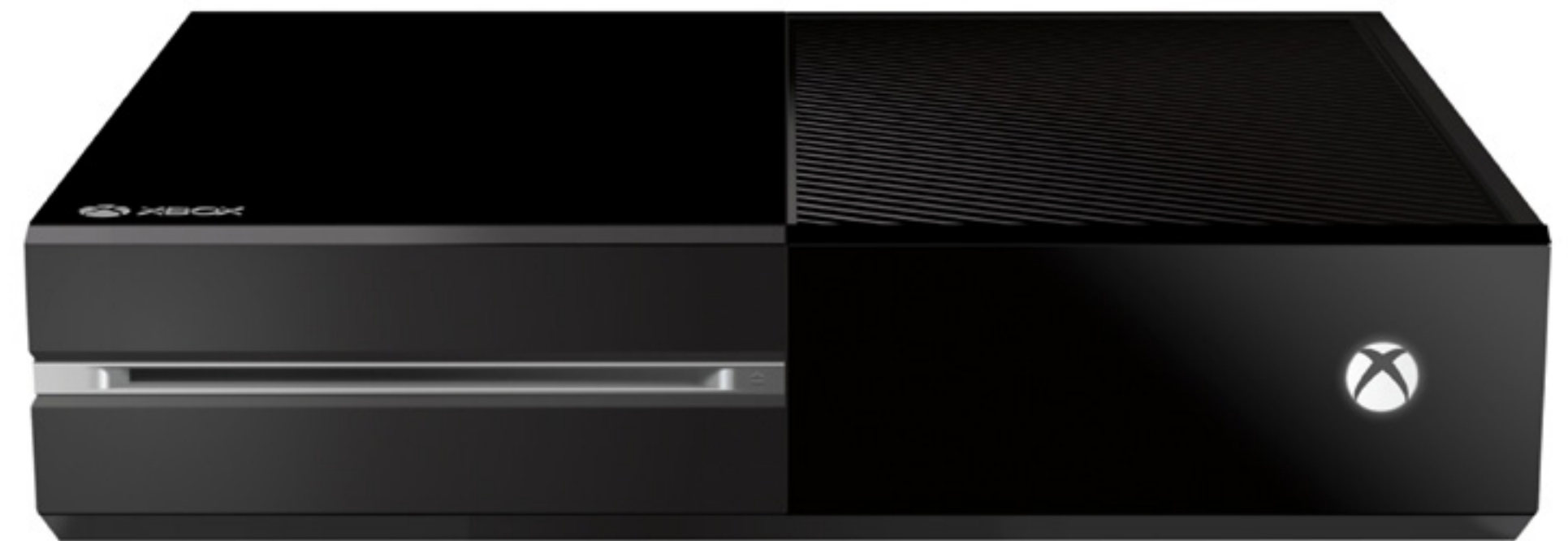
Prvo, Microsoft kreće svom silom u borbu protiv used games tržišta. Ovde ćemo malo da zastanemo i pokušamo da objasnimo zašto je ovo big deal, imajući u vidu da većinu ljudi kod nas ovo pitanje uopšte ne dotiče. Naime, poslednjih godina u Americi traje stalna rasprava o ogromnom tržištu korišćenih igara. Praksa koja se ustalila je da nakon što jedna recimo AAA igra bude objavljena od strane izdavača po standardnoj ceni od 60 dolara, posle relativno kratkog vremena od njenog izlaska, tu istu igru možete kupiti polovu po znatno nižoj ceni. Pošto se radi o softveru, sama priroda robe je takva da nova ili korišćena kopija proizvoda jako malu razliku ima u očima potrošača. Ukoliko je igra recimo samo single player orjentisana, većini

igrača je dovoljno da recimo završi kampanju u igri i zatim igru proda nekom od velikih lanaca trgovine koji se time bave (ako ste se pitali zašto se na silu u poslednje vreme gura multiplayer u sve igre, eto vam odgovora). Ta igra, faktički isti proizvod kao i onaj od 60 dolara, se zatim prodaje po nižoj ceni. Ovo je stvorilo ogromno used games tržište u kome izdavači i proizvođači konzola nemaju nikakav udeo. Njihov deo u trgovini igrama se završio onog momenta kada je prvi kupac platio 60 dolara za novu igru. Vremenom je ovo čak stvorilo i kategoriju igara na koju gejmeri gledaju kao interesantne proizvode samo posle određenog vremena posle launch-a, kao polovne i po nižoj ceni. Izdavači i platform holder-i su se do sada na razne načine borili protiv ovoga. Najdalje što se išlo do sada su online pass-ovi koji su od igrača zahtevali da dodatno plate ukoliko žele da pristupe online delu igara. Međutim Microsoft je sa Xbox One rešio da zada nokaut celom ovom tržištu a sa njim i velikom delu svojih korisnika. Sve Xbox One igre koje budete kupili će raditi samo na jednoj konzoli. Ukoliko vaš disk ubacite u drugu konzolu, igra neće raditi dok za nju ne platite aktivaciju, što zapravo znači dok je ne kupite ponovo.

Microsoft vs consumer

Druga stvar koja je naišla na jako loš prijem, delom vezana i za ovo prvo, je to što će Xbox One da bi funkcionisao, jednom u toku 24 sata morati da bude online. Dakle always online koga su se mnogi plašili je takođe realnost. Ceo sistem je dizajniran tako da bez online konekcije njegovi core delovi kao što je gore pomenuta politika sa igrama ne mogu da funkcionišu. Da se ne zadržavamo sada i na tome što je na konferenciji spomenuto da bi određeni delovi igara koji su manje podložni lag-u, mogli da budu renderovani uz pomoć cloud tehnologije. O tome je za sada samo bilo reči bez konkretnih primera.

Pored ovoga, Xbox One trenutno trpi i velike kritike zbog fokusa na TV sadržaje umesto na video igre. Čini se da smo na otkrivanju jedne game konzole najmanje imali prilike da vidimo video igre. Microsoft pokušava da Xbox One plasira kao uređaj koji će biti centar vaše dnevne sobe i u to u najvećoj mogućoj meri uključi i TV i postavi Xbox kao uređaj koji će raditi zajedno sa cable box-om. Problemi u vezi ove strategije su zaista mnogobrojni. Ceo sistem je dizajniran na taj način ne bi li lako mogli da se prebacujete između igre, TV programa, Skype video poziva. Kao da te stvari i do sada nisu bile button press away, samo na drugom daljinskom. Da li vam je do sada nedostajao



multitasking dok ste igrali video igre? Kao da one nisu same po sebi već dovoljno engaging, već vam je potrebno da u isto vreme vršite i video chat a pri tom proveravate malo i šta ima na TV-u.

Još jedna stvar koja pravi veliki problem kod Xbox One-a je do sada neviđeni fokus samo na jedno - US tržište. Svi gore pomenuti "core" elementi Xbox One-a koji se odnose na TV važe isključivo za Severnu Ameriku. Cable Box-ovi nisu standard u mnogim delovima sveta. 400 miliona dolara vredan ugovor koji je Microsoft potpisao sa NFL-om za ekskluzivne sadržaje američkog fudbala, svakako nema previše značaja na globalnom tržištu. I još jedna zamerka za kraj, Xbox One nije backward compatible sa Xbox 360 igrama. Čak i XBLA naslovi koje ste kupovali tokom godina i koji su vezani za vaš Xbox Live nalog, neće raditi na Xbox One-u.

Još ima šansi za popravak utiska

Ostaje nam da vidimo kako će se stvari odvijati u narednom periodu. Iako solidan sistem sa dobrim specifikacijama, Microsoft je sa nekim od novih politika koje planira da sprovede sa Xbox One-om izazvao izuzetno loše reakcije. Videćemo hoće li se nešto od toga promeniti, ili će možda i ostatak industrije krenuti u tom pravcu. Što se tiče onog najvažnijeg – igara, Microsoftu ipak ostavljamo još malo vremena. E3 je pred nama. I pre otkrivanja je bilo najavljeno da će igre uglavnom biti sačuvane za E3.

Microsoft je saopštio da će u prvoj godini na tržištu Xbox One dobiti 15 ekskluzivnih igara iz Microsoft Game Studios, od kojih bi osam trebalo da budu novi IP-jevi. Posle loših reakcija gejmera na Xbox One, Microsoft je ubrzo pokušao da popravi utisak i izašao sa saopštenjem kako trenutno ulažu milijardu dolara razvoj igara za Xbox One. Ne ostaje nam ništa drugo nego da sačekamo i vidimo, makar do E3-a kada bi mnoge stvari bi trebalo da postanu jasnije. Do tada, 2/10 za Xbox One otkrivanje od nas. Još ima šansi za popravak utiska.



Autor: Filip Nikolić

O2D STUDIO

Marko Suvajdžić

Nastavljamo sa našom serijom intervju sa domaćim game developerima. Ovoga puta smo imali čast da popričamo sa Markom Suvajdžićem, prvim čovekom O2D studija. Marko je prva iskustva u razvoju video igara stekao u Americi a danas vodi ambiciozni O2D studio u Beogradu. Za sada su fokusirani na razvoj HOPA (hidden object puzzle adventure) igara. Sledi vrlo interesantan intervju u kome Marko priča o stvaranju O2D studija, specifičnosti bavljenja razvojem igara u Srbiji, globalnoj game industriji kao i planovima za budućnost.

PLAY!: Predstavite se našim čitaocima.

Ime: Marko Suvajdžić

Godine: 39

Pol: Muški

Visina: 187cm

Tezina: 86kg

Religijsko opredeljenje: Ateista

Alergije: Penicilin

Porodični status: Oženjen, dvoje dece, jedan pas

PLAY!: Čime se sve bavi O2D i da li možete ukratko da nam opišete svoj istorijat?

O2D, Inc. je kreativni studio koji se primarno bavi razvojem video igara. Studio je osnovan pre 8 godina. Prvih godinu



dana studio je bio virtuelan, i svi su radili od kuće. Nakon toga smo uzeli jednu malu prostoriju koja nam je služila samo za sastanke. Nakon 2 godine rada na ovaj način postalo je jasno da nam je neophodan prostor gde bi svi mogli da radimo zajedno. U prvu kancelariju se uselilo 7 full time ljudi. Nakon te godine rasli smo brzo i u jednom trenutku dosegli 22 osobe u kancelariji. Sada nas je 16.

U početku se studio bavio isključivo outsourcingom. To je bio odličan način da izgradimo dobar tim, da implementiramo sve neophodne procese za uspešno poslovanje i pripremimo se za izazove koji dolaze sa pravljenjem sopstvenog proizvoda, kao sto je jedna video igra. Za 5 godina outsourcing-a napravili smo preko 50,000 banera, preko 1,000 landing pages-a, i preko 30 web sajtova. Sve zajedno to je bila jedna ekstremno zahtevna priprema tima za buduće izazove.

Outsourcing je bio odličan načina da izgradimo dobar tim i pripremimo se za izazove koji dolaze sa pravljenjem sopstvenog proizvoda

PLAY!: Šta bi ste istakli kao najveće izazove sa kojima ste se susretali u početku kada ste odlučili da se bavite razvojem video igara?

Bila su to dva velika izazova. Prvi je bio da se tim upozna sa novim tehnologijama koje se koriste u pravljenju igara (Unity 3D, Spark engine, Box2D, itd.). Ovo su specifični programi i veoma mali broj ljudi u Beogradu je imao prethodnog iskustva u radu sa njima. Tako de ja bilo neophodno da se novi ljudi upoznaju sa alatom, a u isto vreme da budu produktivni. To je bio ogroman izazov koji su naši developeri uspešno savladali, i ja sam veoma ponosan na njih zbog toga.

Drugi izazov je vezan za nesvakidašnje duge rokove. Pre

nego sto smo počeli sa radom na igrama projekti su nam trajali od par sati (baneri) do par nedelja/meseci (web sajtovi), nakon prelaska u sferu video igara projekti su postali mnogu duži od 8 do 14 meseci. Takvi rokovi imaju tendenciju da daju laznu primesu vremena i da dovedu do opuštanja. Mi smo uspeli da se organizujemo i uradimo projekat do kraja, ali smo i probili nekoliko rokova. Ovo je lekcija koju smo naučili, i sada je veoma strastveno koristimo u daljem radu. Jednostavno projekat mora biti završen na vreme, u protivnom sanse za njegovo uspešno kompletiranje se smanjuju sa svakim mesecom zakašnjenja.

PLAY!: Šta vam kažu poznanici ili ljudi sa kojima se prvi put sretnete kada im kažete da pravite video igre? Je li ima skepse, sumnje, indiferentnost, sreće, ponosa ili neke druge reakcije?

Ja sam 11 godina živeo u Americi, i moj prvi posao nakon fakulteta je bio u firmi koja se bavi razvojem video igara, tako da ovo nije nešto novo za ljude u mom okruženju. Mnogo češće pitanje koje mi postavljaju je: zašto sam se vratio u Beograd? Ali ja se nisam vratio, kao sto nikad nisam ni otišao. Svet je danas jako mali, za 12 sati mogu da budem bilo gde u Americi, a za 6 sati bilo gde u Evropi. Naše igre se prodaju primarno u Americi, ali takodje radimo i lokalizaciju na 9 najpopularnijih jezika. Sa druge strane ono sto je lokalno meni u Beogradu je neprocenjivo. To su ljudi oko mene, moja porodica, osnovna škola gde mi idu deca (Drinka Pavlović, najbolji karate klub na svetu (Nippon), moji drugari iz najbolje gimnazije na svetu (Matematička gimnazija), itd. Imamo puno dobrih stvari, samo je neophodno ostati fokusiran na njih i ne trošiti se previse na negativne stvari. Ali tako je svuda u svetu.

Srbija ima puno pametnih ljudi, ali naši fakulteti su sve manje relevantni sa svojom ponudom edukacije



CHARACTER: ROSE VLAJNA



PLAY!: Opšte je poznato da u zemlji imamo stručnih ljudi u raznim IT oblastima koji nisu potražili sreću negde preko ali nekako deluje kao da niko ne želi da se bavi video igrama u ovoj zemlji? Da li je to mit ili bar neka delimična istina? Kakva su vaša iskustva sa pronalaženjem kadrova?

To je i mit i istina. Srbija ima puno pametnih ljudi, ali naši fakulteti su sve manje relevantni sa svojom ponudom edukacije. ETF i PMF se i dalje vode kao najelitnije institucije, ali ono sto je njihov program je odavno prevaziđeno. Danas ti fakulteti sluze kao ekstremno teške pripreme, kao dokaz da je osoba pametna i sposobna jer je uspjela da preživi tih 5 godina iskušenja. Studenti koji dolaze iz tih institucija jesu naši najveći talenti, koji su proveli svoje vreme na fakultetu razvijajući svoj um, ali svo konkretno i relevantno znanje dolazi na radnom mestu. To je ogromna prepreka za razvoj gaming industrije. Nije moguće za male studije poput našeg da se bave edukacijom, a sa druge strane nam trebaju kvalifikovani kadrovi. Drugim rečima imamo pametne ljude, koji nemaju relevantno znanje da bi mogli ozbiljnije da razvijamo gaming industriju.

Drugi problem je sto u Srbiji nije dovoljno razvijen preduzetnički duh. Gaming industrija je notorna po svojim usponima i padovima. Tu je neophodno verovati u svoju viziju, i biti spreman da svakog trenutka firma propadne ili izgubi svoj "funding". Naši ljudi u velikoj meri preferiraju sigurnije poslove, i samim tim gaming industrija nije popularna.

PLAY!: Šta bi ste istakli kao najveće prednosti a šta kao najveće mane Srbije kada je u pitanju game development.

Najveća prednost nam je cena rada. Ali i to je prednost koja polako nestaje. Sve više gaming studija se otvara u istočnoj Evropi, pa samim tim i cena više nije faktor. Najveća mana je nedostatak kvalifikovanih kadrova.

PLAY!: Da li pratite domaću scenu? Kako gledate na to da su domaći timovi vrlo često u outsourcing ulozi za veće strane firme.

Pratim donekle. Uloga outsourcera je normalni stepenik u razvoju jednog studija. Na taj način se stiču radne navike, kreira se tim, uče se novi alati. Tek nakon sto dostignemo kritičnu masu ljudi sa prethodnim iskustvom u razvoju igara, tek tada ce studiji moci da preskoče ovu stepenicu i odu direktno u game making. Na primer, mi i dalje radimo outsourcing (mahom igara za mobilne uređaje), to je važan aspekt našeg poslovanja, koji nam pomaže da ostanemo finansijski solventni, kao i da u kontinuitetu učimo od svojih partnera.

PLAY!: Šta mislite o uspehu Nordeusa?

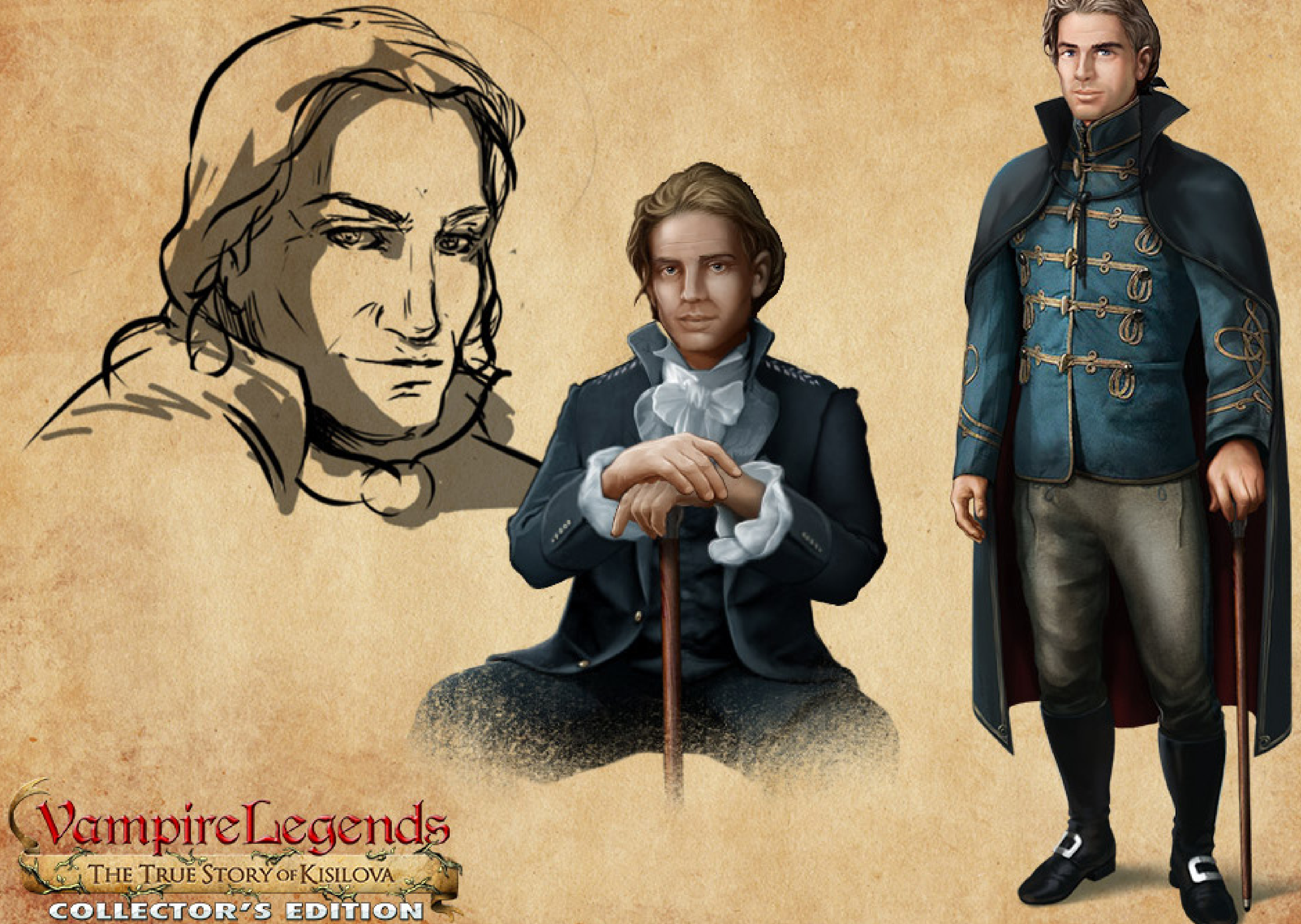
To je fenomenalna stvar. Nordeus je puno doprineo da se gaming industrija predstavi na drugačiji način u Srbiji. Voleo bih da ima vise Nordeusa, a verujem da ce ih i biti!

PLAY!: Kako trenutno vidite video game industriju u globalnom smislu. Koji trendovi vam se dopadaju a koji ne i da li mislite da je trenutno dobar ili loš trenutak za posao razvoja igara.

Gaming industrija je u procesu transformacije. Prošlog meseca sam bio na GDC konferenciji u San Francisku i vratio se prepun utisaka. Par podataka:

- Mobilni uređaji su apsolutno bili glavna tema. Puno kompanija koje se bave pravljenjem igara za mobilne uređaje, oglašavanjem igara, monetizacijom igara, marketingom igara, itd.
- U Avgustu 2013 broj 'pametnih' mobilnih uređaja u svetu ce dostići cifru od milijardu uređaja.
- Prosečno vreme koje korisnik provede na mobilnom uređaju je već prevazišlo vreme provedeno na web-u (kroz PC browser). TV je i dalje najgledaniji, ali u stalnom padu.
- Cena igara je u stalnom padu. Koliko? Velika većina

CHARACTER: FROMBALD



novih mobilnih igara je besplatna!

- AAA igre postaju sve veće i veće. Prosecan ciklus produkcije za AAA igru je sada 3-5 godina.
- Metric, metrics, metrics (analiza korišćenja igre)
- Polje video igara je ogromnoj ekspanziji. U isto vreme imamo prekomernu potražnju i prekomernu ponudu. Zvuci čudno, ali je istina. Jako puno developera pravi jako puno raznoraznih stvari, i puno oglašivača je gladno za kvalitetom koga je sve manje u moru prosečnih projekata.

PLAY!: Šta mislite o gaming platformama koje su se pojavile u poslednjih par godina kao što su iOS, Android ili Facebook?

To su sve platforme koje su povezane sa mobilnim uređajima i društvenim mrežama. To je svakako dimenzija koja je u ogromnom porastu i mislim da tek predstoji prava revolucija u korišćenju platformi koje nam dozvoljavaju da uvek budemo konektovani, da uređaj zna našu lokaciju i kretanju, i da možemo u svakom trenutku da preko njega vršimo kupovinu. Mislim da ovo sto sada imamo je vise nalik ranom webu, pandan onome sto je web 2.0 tek predstoji za razvoj gaminga na mobilnim uređajima.

Takodje treba imati u vidu da gore navedene platforme vise nisu tako nove, i da većina postoji preko 5 godina. Trenutni noviteti su platforme poput 'Ouya'. Mislim da ce biti sve vise ovakvih eksperimentalnih platformi koje ciljaju na indy developere.

PLAY!: Čime se trenutno bavite? Da li imate jedan ili više aktivnih projekata o kojima bi trenutno mogli da pričate sa nama?

Bavimo se sa tri stvari paralelno:

1. Razvojem novih igara HOPA žanra (PC, Mac, Ipad, Iphone, Android)
2. Razvijem igara za mobilne uređaje (IOS + Android)
3. Istraživanjem novih dimenzija u gamingu

PLAY!: Da li se ugledate na neke igre i koje?

U svakom žanru postoje igre koje su ga u velikoj meri definisale. Pa tako i naši uzori variraju od žanra do žanra. Ponekad je teško uraditi dobru analizu uspešnosti igara u nekom žanru, a onda nakon toga okrenuti se i napraviti nešto sasvim novo. Ovo je momenat koji je poznat većini umetnika koji žele originalnost u svom radu.

Tim je ono čime se najviše ponosim kada pričam o O2D-u

PLAY!: Od koliko ljudi se trenutno sastoji vaš tim?

Trenutno nas ima tacno 16. I svako od njih je ekstremno bitan član O2D porodice. Tim je ono čime se najviše ponosim kada pričam o O2D-u. Bez njega ništa ne bi bilo moguće, tim je taj koji čini projekat uspešnim. Takodje sarađujemo sa desetak spoljnih saradnika. Očekujem da ce nas do kraja godine biti oko 20.

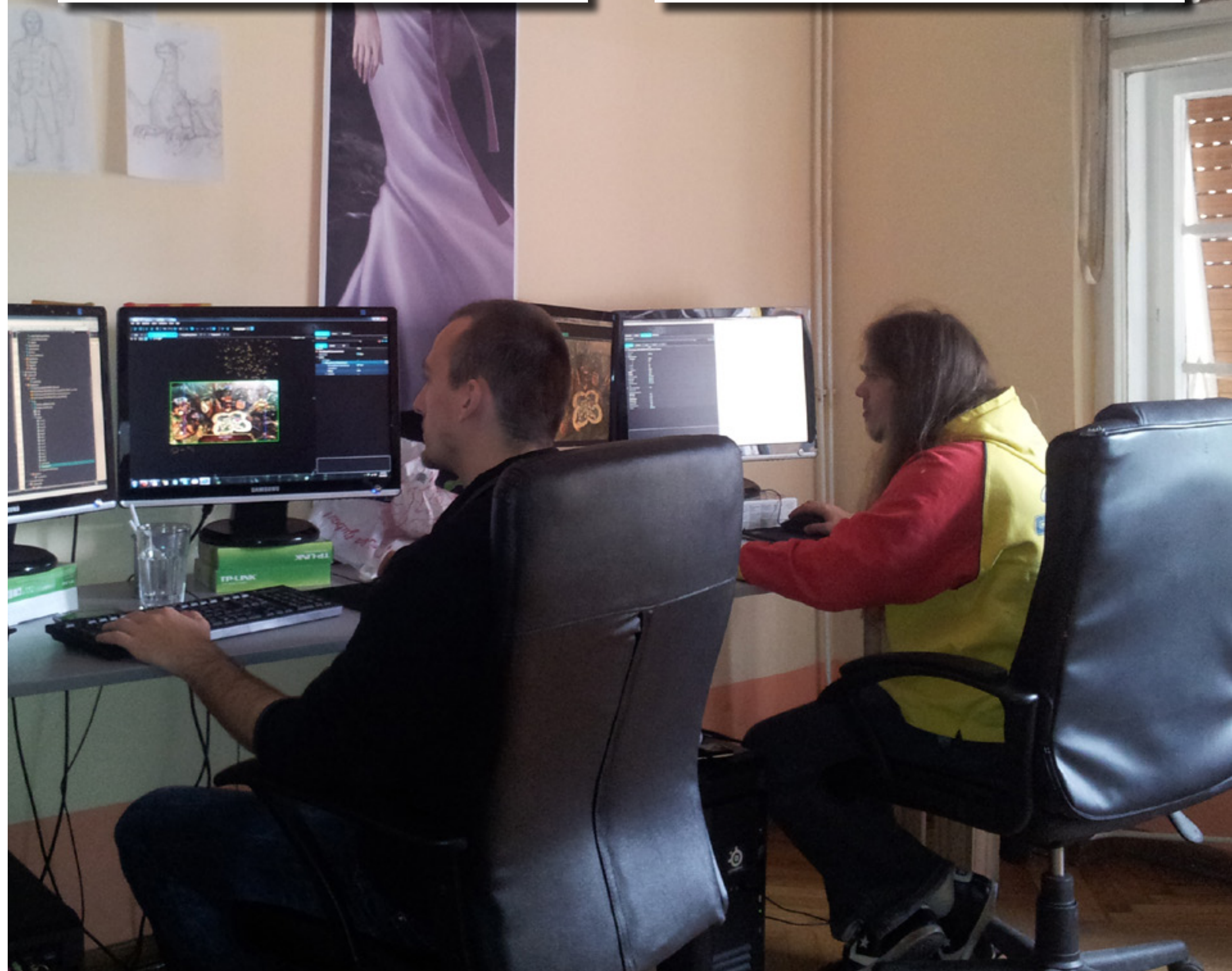
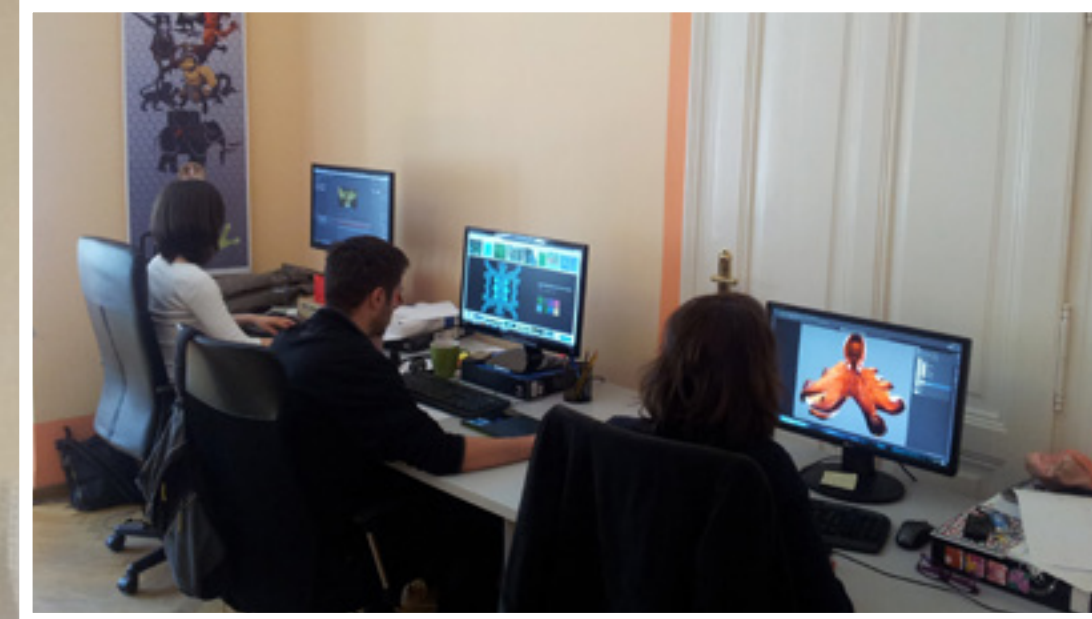
PLAY!: Kakve su vam ambicije za budućnost?

Trenutno smo fokusirani na nove igre koje radimo. Sledeće 2-3 godine ce biti od presudne važnosti za studio. Cilj nam je da ove godine izbacimo još 2 HOPA igre, a sledeće još 4. To je ogromna količina posla koja mora da se završi u veoma specifičnim rokovima. Paralelno sa tim, razmišljamo o projektima za mobilne uređaje, kao i AAA igrama.

Sledeće 2-3 godine ce biti od presudne važnosti za studio

PLAY!: Da li lično pronalazite vreme za igranje video igara?

O da, uvek! Takodje puno mi pomaže i to sto imam sina i





čerku u osnovnoj školi koji obožavaju video igre, pa cesto igramo zajedno. To naravno utiče i na vrstu igara koje igram. Vise mobilnih igriča poput 'cut the rope', manje strasnih igara sa puno krvi :).

Takodje, vazno mi je da napomenem da volim da igram igre, i da one ne moraju uvek biti digitalne. Trenutno u kuci igramo 'Settlers of Catan', sto je odlična strateska igra (poput civilizacije ili rizika). Početnik sam u Yu-gi-oh kartama, a takodje volim da organizujem igre u prostoru poput potrage za zakopanim blagom. Gamifikacija realnosti je nešto sto me jako zanima, i u čemu vidim ogromnu budućnost.

PLAY!: Za koje igre bi ste rekli da su najviše uticale na vas u prošlosti?

Igra koja je imala najveći uticaj na mene je bila "Virtual Petz", koju je radio PF.Magic, studio za koji sam radio nakon završetka fakulteta. To je bilo 1996-98 godine, i moj prvi kontakt sa konceptima kao sto su veštačka inteligencija i online community. Mimo ove igre koja je specifična jer sam radio tamo, većina igara koje su imale veliki uticaj na mene su veoma stare. To su igre na Spectrumu i Amigi, to su igre koje su me definisale kao osobu i inspirisale da se bavim poslom kojim se bavim.

PLAY!: I za kraj – dajemo vam priliku da sa našim čitaocima podelite šta god želite!

Prvo bih želeo da se zahvalim svima koji su pročitali ovaj intervju i stigli do kraja! Takodje bih želeo da se zahvalim Play! časopisu za entuzijazam i za rad na promociji video igara kod nas. To su vazne stvari za dalji napredak naše industrije.

Na kraju bih želeo da podelim sa vama jedan video klip koji je na mene svojevremeno ostavio dubok uticaj. To je govor Steve Jobs-a na diplomskoj ceremoniji na Stanfordu. Enjoy!

<https://www.youtube.com/watch?v=D1R-jKKp3NA>

Autor: Filip Nikolić

RITE OF PASSAGE 2

Nenad Tomić

Ponovo smo bili u prilici da porazgovaramo sa Nenadom Tomićem iz Mad Head Games studija iz Novog Sada.

Ovoga puta je povod izlazak njihove nove igre – Rite of Passage 2. Posle uspešnog prvog dela, Nenad je sa nama pričao o tome kako je tekao rad na nastavku, trenutnim projektima, kakav je njihov odnos sa izdavačem Big Fish Games i planovima za budućnost.

PLAY!: Prvo čestitamo vam na završetku rada na novoj igri!

Hvala, drago mi je da ponovo imamo priliku da podelimo lepe novosti sa čitaocima Play ZINE-a.

PLAY!: Vratimo se malo u prošlost ne bi li naši čitaoci stekli uvid u to kako je izgledao proces razvoja Rite of Passage: Child of the Forest. Kada ste počeli sa radom na ovom projektu.

Produkcija igre je počela avgusta 2012, što znaci da je ceo razvoj trajao tačno 9 meseci, što je prilično standardno vreme za razvoj jedne HOPA igre.

Razvoj igre je trajao tačno 9 meseci

PLAY!: Ako se sada osvrnete na taj početni period, u kojoj meri bi ste rekli da ste uspeali da ostvarite ono što ste inicijalno planirali za Child of the Forest.



Iznenadjuće je i neuobičajeno da smo uspjeli da ostvarimo gotovo sve zamisli, a i one koje nismo u potpunosti smo u letu redizajnirali tako da se uklape u vrlo nategnut rok. Naravno, završna verzija igre se razlikuje od prvobitne zamisli, jer tek u produkciji igre izađu na videlo propusti u dizajnu koji jednostavno ne mogu da se implementiraju onako kako smo zamislili, ali isto tako dođe do mnogobrojnih unapređenja prvobitnih zamisli. Mnogo toga se razlikuje u teoriji i praksi, i treba naći dobar odnos dokle koji aspekt gurati i koliko ga treba držati rigidnim.

PLAY!: Na koji su način izazovi bili drugačiji ovoga puta imajući u vidu da se radi o drugom delu.

Jedan od velikih izazova kod rada na nastavku je napraviti nastavak da dovoljno liči na prvi deo, ali istovremeno da odiše svežinom. Ako nastavak previše liči, postoji rizik da igrači formiraju misao da nam je ponestalo svežih a da samo recikliramo stare ideje. Sa druge strane, ako se naprave dve jako različite igre, rizikujemo da ih igrači ne povežu i na taj način da se izgubi sinergija koju sa sobom nosi razvoj franšize.

PLAY!: Šta bi ste izdvojili kao najveće izazove na koje je tim nailazio u toku razvoja.

Kao što sam rekao, najveći izazov je svakako ostvariti sve zamisli unutar zadatog roka. Međutim, mnogo opipljiviji (i teže rešiv) problem je naterati igru izuzetnih vizuelnih kvaliteta da radi glatko na vrlo slabim kompjuterima. To je težak kompromis gde treba proceniti koliko može da se podigne kvalitet grafike, a da i dalje ne bude ugrožen prevelik broj igrača potencijalno lošim performansama igre.

Članovi tima dolaze sa svih strana naše države ali i iz Amerike, Francuske, Kine

PLAY!: Recite nam nešto o timu koji je radio na ovoj igri.

Tim je raznolik, i sastoji se od devojaka i momaka od kojih neki tek prave svoje prve korake u razvoju kompjuterskih





igara do starih i iskusnih članova. Takodje, geografski smo vrlo šareni - članovi tima dolaze sa svih strana naše države, ali imamo i spoljnih članova iz Amerike, Francuske, Kine... slikari, animatori, arhitekta, programeri, menadžeri, etnolozi, elektrotehničari - sve ih je spojila jedna stvar, a to je ljubav prema video igrama.

PLAY!: Između vizuelne dopadljivosti, interesantne priče ili domišljatih zagonetki, šta bi ste izdvojili kao glavni adut Rite of Passage: Child of the Forest.

Ono sto se meni čini kao glavni adut je "upakovanost" igre, odnosno spoj svih navedenih aduta u jednu nerazdvojivu celinu. Pored toga vrlina naše igre je i originalnost problema koji se predstavljaju igraču i oko kojih smo se mnogo trudili da budu drugačiji nego u ostalim igrama ovog tipa.

PLAY!: Kako balansirate između slobode kreativnog izražavanja i toga šta publika očekuje.

Ovo je zapravo vrlo ozbiljno pitanje kome ljudi na početku bavljenja razvojem igara ne posvećuju dovoljno pažnje. Ono što svaki developer mora da zna je da ne pravi igru za sebe nego za svoju publiku. Naša publika očekuje zabavu, a naš zadatak je da im to pružimo praveći stvari koje očekuju. Naravno, kvalitetnu zabavu ne mogu da naprave ljudi neinspirisani svojim poslom, pa ne možemo da radimo nešto sto nije istovremeno i za našu dušu. Trudimo da zapravo radimo stvari koje volimo ali da ih prezentujemo na taj način da i naša publika uživa u njima. Dobar primer toga je što smo uspjeli da proguramo Boss fights na kraju igre kao obeležje Rite of Passage serijala, koji je vrlo karakterističan za core igre a retko viđan u casual igrama. Pažljivim redizajniranjem smo uspjeli da ovakve gotovo arkadne momente približimo i publici koja ne voli da igra igre na vreme i reflekske, a samim time smo ugodili i sebi i publici. Dakle, suština odgovora na ovo pitanje je - treba praviti ono što developer voli da pravi, ali stalno imati u vidu za koga pravi i sve podrediti da finalni rezultat bude dopadljiv publici.

Uspeli smo da proguramo Boss fights i da arkadne momente približimo publici koja ne voli da igra igre na vreme i reflekske

PLAY!: Da li uspevate da održite viziju celog projekta kada se njegova realizacija prirodno pretoči u više manjih delova.

Vizija projekta je vrlo živa stvar i menja se u toku devet meseci života projekta. Od trenutka kada igra krene da se pravi, neminovno svaki član tima svojim radom unosi neki deo svoje lične vizije, a izazov je uobličiti i objediniti sve te vizije tako da na kraju sve one sačine jedinstven proizvod. Igra na početku i kraju projekta se znatno razlikuje a za naše igre mogu da kažem da postanu znatno bolje nego što smo ih originalno zamislili.

PLAY!: Kakav je vaš odnos sa Big Fish Games.

Odličan! Zbog (prema njihovim rečima) kvaliteta naših igara imamo vrlo blizak odnos, i jako nas čuvaju i blisko sarađuju sa nama. Dele informacije iz prve ruke koje nam itekako pomažu u razvoju. Big Fish Games je najveći izdavač premium casual igara na svetu upravo zbog svoje analitičnosti i poznavanja publike, koje svesrdno dele sa nama, jer je i njima i nama u interesu samo jedna stvar - da napravimo što bolju igru koju ce igrati što više ljudi. Oni ulažu svoje iskustvo u nas, a mi im se odužujemo time što pravimo najbolje igre na njihovom tržištu.

PLAY!: Da li mislite da HOPA igre mogu dobro da funkcionišu na platformama kakve su na primer iOS i Android.

Naravno, i to je već živa i aktuelna stvar, na tržištu postoji mnogo ovakvih igara, a uskoro ce i naše igre doživeti port na pomenute platforme. Ono sto je neophodno uraditi je prilagoditi igru za te specifične platforme jer stvari koje su normalne na PCjeviam su skroz drugačije na touch

uređajima. Npr, hover je standardna stvar u PC verziji koja mora da se mudro izmeni kako bi se postigao takozvani “native” osećaj igre na mobilnim uređajima. Pred toga treba uračunati i različite veličine ekrana, aspecta, itd.

PLAY!: Šta mislite o Steamu. Da li ga vidite kao potencijalnu platformu za Rite of Passage: Child of the Forest ili možda vaše buduće igre.

Na žalost ne. Naša publika je potpuno casual a Steam je mnogo više core platforma, međutim čim se udaljimo od sveta HOPA igara ubeđen sam da ćemo svoje igre plasirati i preko Steama.

PLAY!: Da li imate dalje planove za Rite of Passage serijal.

Rite of Passage 3 je već u produkciji, a imamo već ideju i za četvrti nastavak. Biće ludo.

Do kraja leta očekujte novu franšizu pod nazivom Nevertales

PLAY!: Kakvi su planovi Mad Head Games-a u narednom periodu.

Za sada se držimo HOPA igara. Do kraja leta nam izlazi nova franšiza pod nazivom Nevertales, radimo na nekoliko naslova istovremeno, sve sa ciljem da se ustoličimo kao jedan od najkvalitetnijih developera. A posle toga - samo nebo je granica.

PLAY!: Za kraj, kako bi nekoga u par rečenica pokušali da ubedite da proba vašu igru. Šta bi ste istakli kao njene glavne atribute.

Mislim da je najefektnije da uputim ljude da pročitaju bilo koji review igre koji se pojavio na internetu, jer iskreno naši igrači mnogo lepše hvale našu igru nego što to mi činimo. Svi iz tima prilično skromno hvale igru, ali zato naši igrači zaista ne štede reci, u šta se možete uveriti počevši od foruma big fish gamesa pa i preko ostatka interneta.





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovirše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

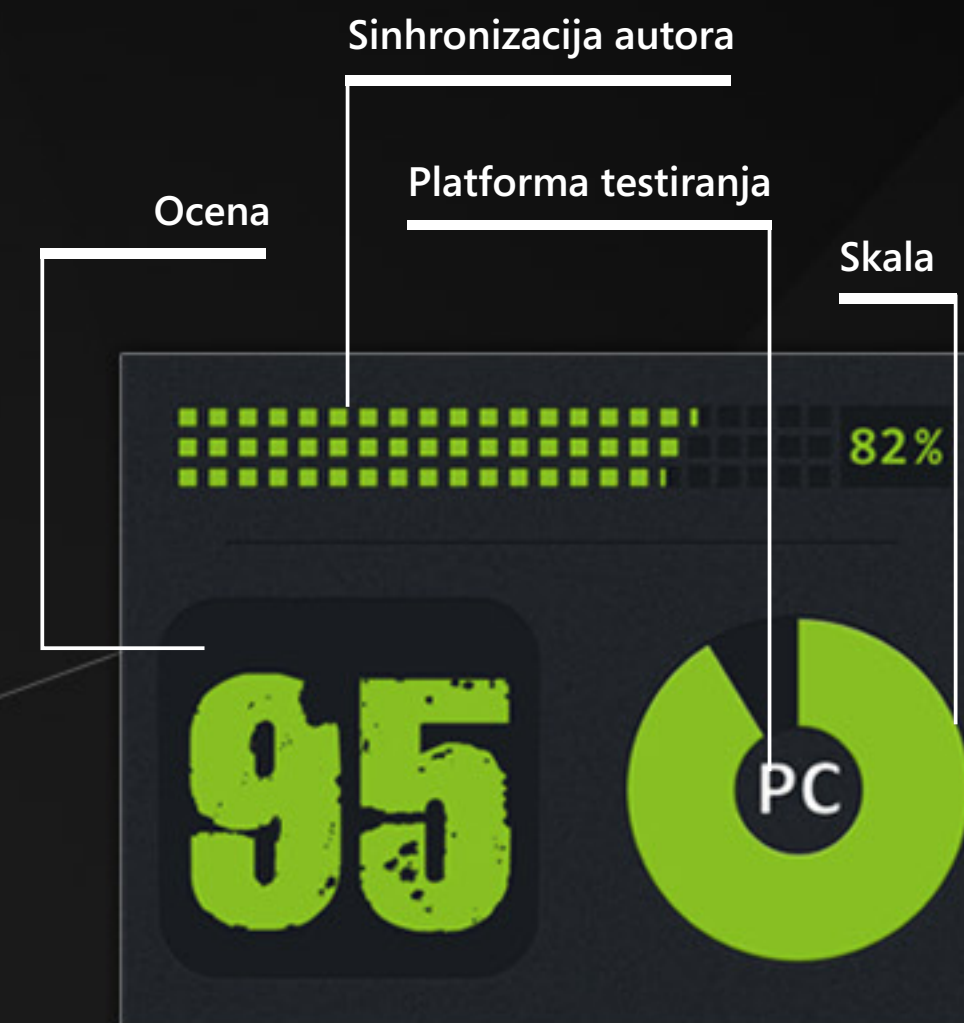
ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.



Resident Evil Revelations

40

Metro Last Light

44

The Incredible Adventures of Van Helsing

47

Dust 514

51

FEZ

53

Call of Juarez Gunslinger

56

StarDrive

59

RE-PLAY - Armageddon Empires

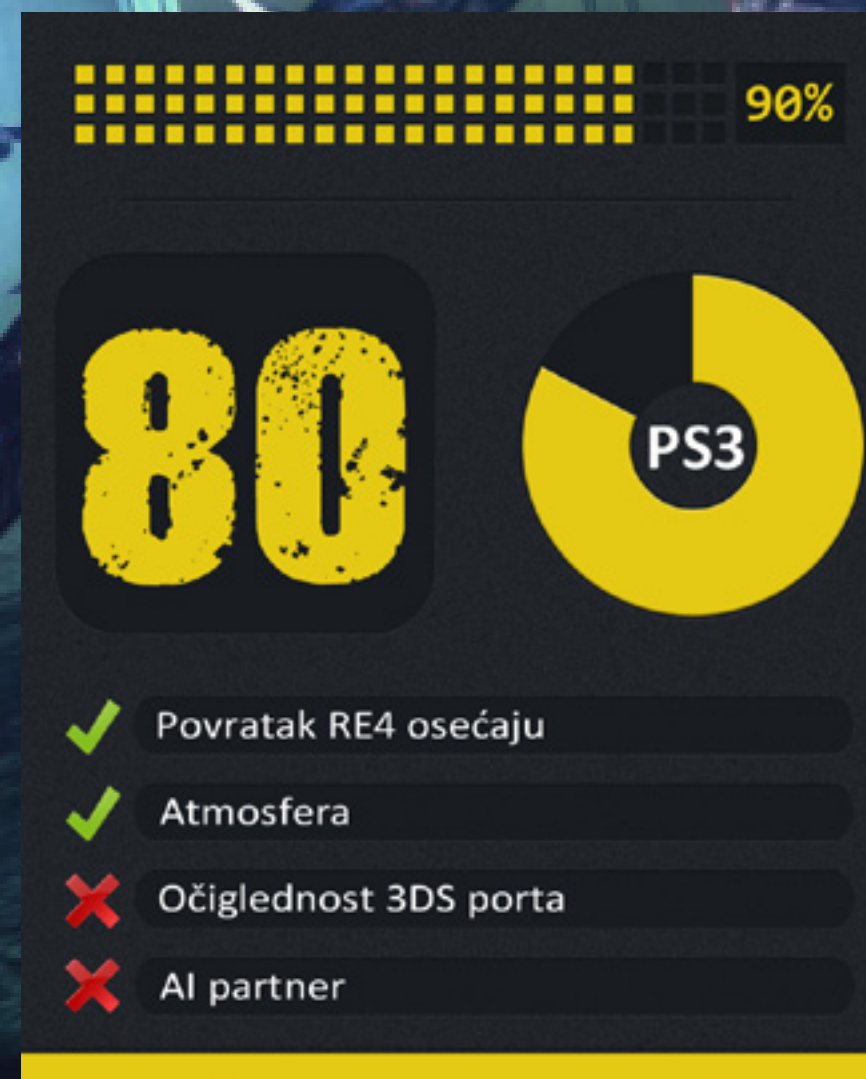
67

Autor: Filip Nikolić

RESIDENT EVIL REVELATIONS HD

Povratak survival horroru

Resident Evil Revelations HD je vrlo čudna igra koja nam stiže u vrlo čudnom periodu za ovaj legendarni serijal koji je u poslednje vreme počeo da posrće, bez pravog smisla za direkciju, ostavljen na milost i nemilost gaming trendovima današnjice. Mnogi od nas se sećaju vremena kad je upravo Resident Evil serijal po mnogim pitanjima bio taj koji je postavljao standarde koje su ostale igre pokušavale da dostignu. Ali vremena su se promenila. Resident Evil je sa četvrtim delom ponovo uspeo da uzdrma gaming industriju. Iako po mnogo čemu drugačija od prethodnika, nova formula koju je Shinju Mikami postavio u RE4 je savršeno funkcionisala. Igra je sama za sebe ostavila trag kao jedan od najsvetlijih momenata cele te generacije a pri tom uspela i da ostvari vrlo značajan uticaj na veći deo third-person shooter-a sa početka ove generacije. Na neke od njih na dobar uticaj, na neke na loš, ali čini se najgori na sopstvene naslednike. Od četvrtog dela koji je originalno izašao za GameCube sada već pre više od osam godina, ceo serijal iz nastavka u nastavak tone sve dublje i dublje. Ovo se odnosi na direktni nastavak RE5 koji je bio solidna igra ali ni blizu četvrtog dela, pa onda još većom brzinom u pogrešnom smeru sa RE6. Takođe i svi ostali brojni spin-off Resident Evil naslovi koji su se pojavili u ovom periodu ne pomažu serijalu i njegovom velikom imenu. Svi osim možda jednog. Resident Evil Revelations. Igra koja je izašla za Nintendovu 3DS portabilnu konzolu je bila povratak nekim od stvari koje su dobro funkcionisale u RE4. Atmosfera, gameplay, pravi Resident Evil setting, za 3DS pojmove odlična grafika. Igra je definitivno funkcionisala u ključnim



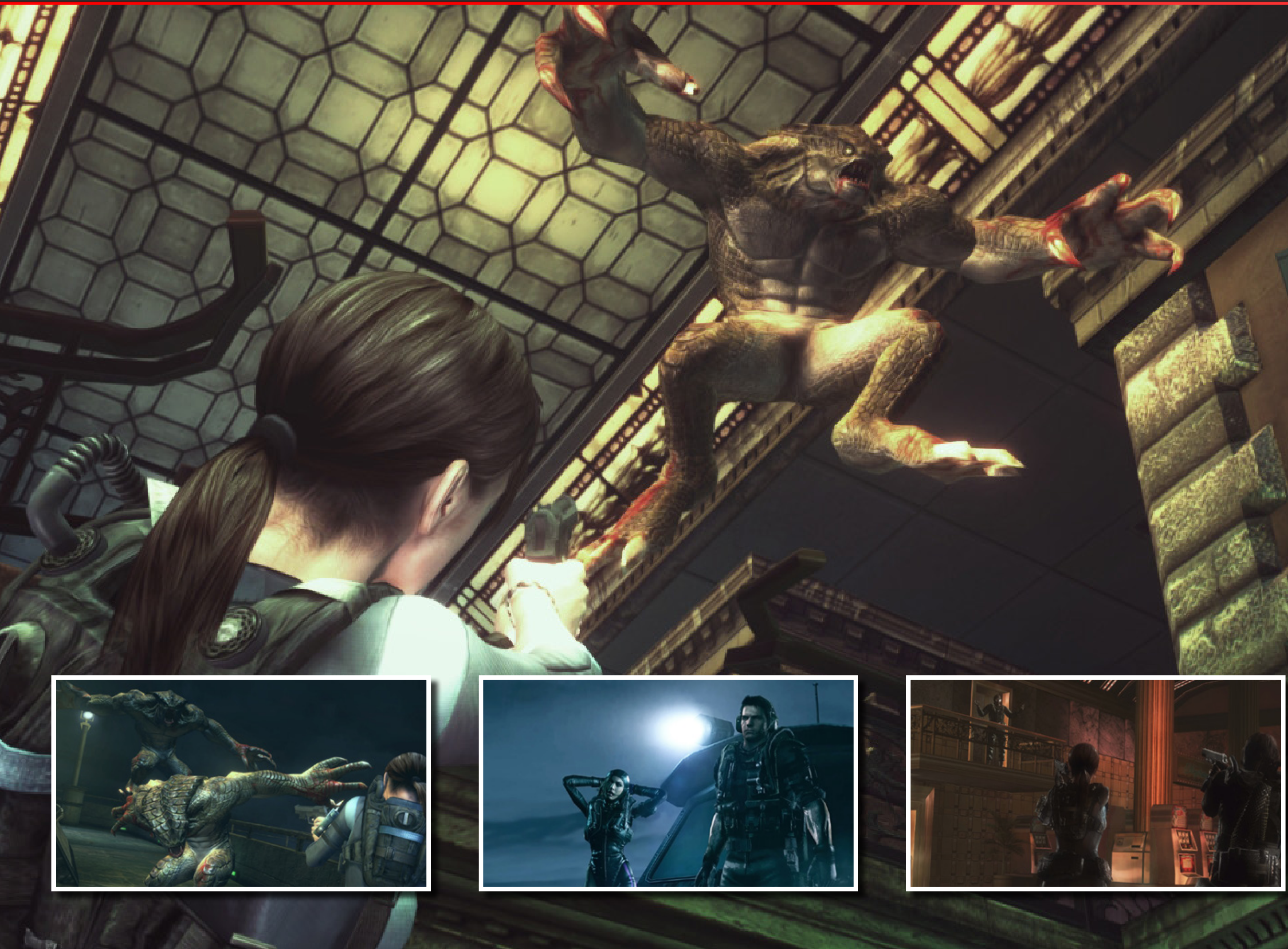
Platforma:
PS3, Xbox 360, Wii U, PC

Razvojni tim:
Capcom

Izdavač:
Capcom

Web:
<http://www.residentevil.com/revelations/>

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel® Core™ 2 Quad 2.7 Ghz
RAM: 4GB
HDD: 8GB
Grafika: GeForce® GTX 560, ATI Radeon™ HD6950



elementima i dan danas predstavlja jednu od must have igara za 3DS.

Povratak stvarima koje su dobro funkcionisale u RE4

I tako dolazimo do ove igre koja je sada pred nama. Capcom je rešio da posle razočaravajućeg Resident Evil 6 pokuša da makar malo popravi utisak kod fanova serijala tako što će portovati jednu od retkih dobro ocenjenih RE igara u poslednje vreme na sve kućne konzole i PC. Bez obzira na to što se radi o igri koja je razvijana za Nintendo 3DS, potpuno drugačiju platformu sa potpuno drugačijim game dizajn principima kao logičnom posledicom prirode prenosne konzole.

Resident Evil Revelations priča se dešava između Resident Evil 4 i 5. Naši stari heroji Jill Valentine i Chris Redfield ponovo moraju da izađu na kraj sa jednom bio-terorističkom organizacijom. Zaplet ide i malo dalje od toga da samo prikaže jedan sporedan događaj u timeline-u serijala što bi verovatno očekivali od Resident Evil serijala koji nema broj u imenu. Revelations nam pokazuje koji događaji su doveli do stvaranja B.S.A.A organizacije koja je vrlo značajan deo zapleta u Resident Evil 5 i 6. Priča se odvija u interesantnom formatu nalik TV show-u, sa prethodnom rekapitulacijom događaja koji su doveli do toga odakle igrač nastavlja sa kampanjom. Sve ukupno gledano, igra ima pomalo drugačiji pristup od ostalih RE igara kada je priča u pitanju ali i dalje dovoljno jasan sa svim trashy elementima na koje nas je RE navikao i za koje ste se do sada verovatno opredelili da li ih volite ili ne. Teško da će vas neki od Resident Evil dijaloga ostaviti ravnodušnim a rekli bi smo da su i love i hate podjednako validan odnos prema njima.

Gameplay ima najviše dodirnih tačaka sa Resident Evil 4. Uz jednu bitnu razliku a to je prisustvo drugog analognog thumbstick-a na način na koji je on prisutan u modernim igrama, što je svakako nešto što smo i očekivali. Originalno

imajući u vidu da Nintendo 3DS nema drugi thumbstick, igra elemente kontrole pokušava da reši na taj način kako bi na najbolji način izašla na kraj sa ovim nedostatkom.

Imate opciju i da probate tu varijantu ali vam mi svako savetujemo da se držite ove moderne koja je i default u opcijama. I pored ovog pristupa, čini nam se da Capcom još uvek nije uspeo da pronađe pravi osećaj za kontrole jedne TPS igre. Ako dolazite (a skoro je izvesno da je tako) sa skoro pa bilo koje TPS igre u poslednjih par godina, Resident Evil Revelations će vam delovati rogobatno u odnosu na ono na šta ste navikli kada su kontrole u pitanju.

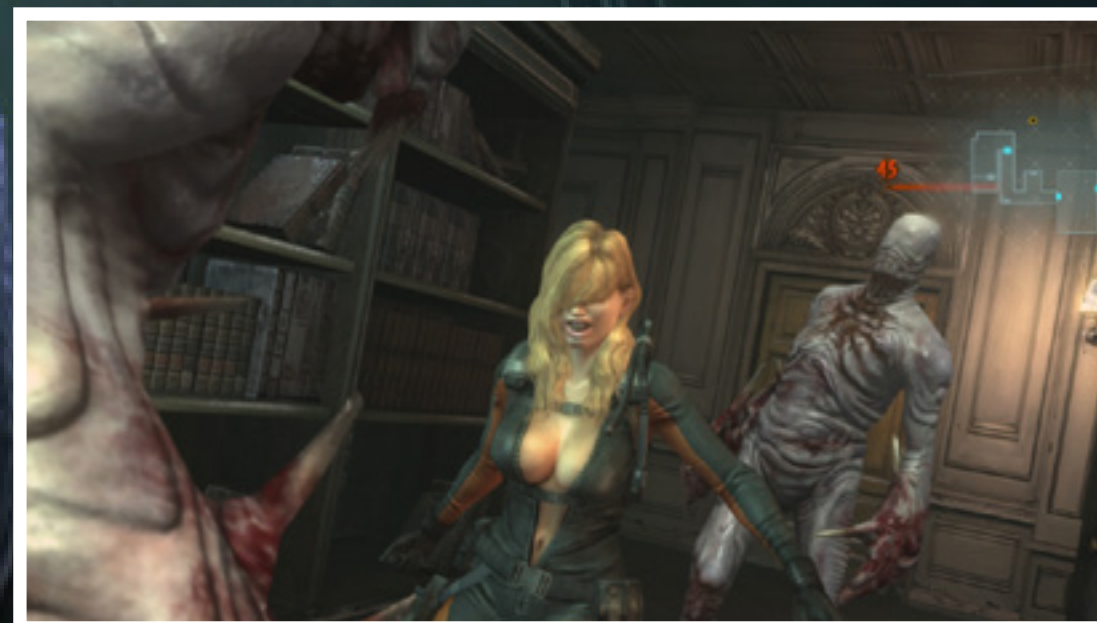
Capcom još uvek nije uspeo da pronađe pravi osećaj za kontrole jedne TPS igre

Kao i u Resident Evil 6, u mogućnosti ste da se krećete dok pucate (koja je bila logika iza drugačijeg pristupa kod RE5 još uvek nam nije jasno). Ono što je za pohvalu ovoga puta je da combat uspeva da povрати osećaj tenzije koji je imao RE4 i koji je potpuno izgubljen u akciono orjentisanim RE5 i RE6. Zaboravite na dodge mehaniku ili na to da svaki čas koristite dropkick, Revelations se vratio na combat koji je dobro funkcionisao u RE4. Tokom kampanje nećete imati municije za bacanje. Oružja se mogu upgrade-ovati i taj proces je ovoga puta solidno rešen.

Kroz celu kampanju će vam društvo uvek praviti i partner. Međutim za razliku od Resident Evil 5 i 6, on ovoga puta skoro kao i da nije tu. Možda ponekad pripuca na neprijatelje ali oni vašeg partnera skoro da uopšte neće napadati. To što je sa vama uvek prisutan neko, imajući u vidu ovakvu njegovu ulogu i nema puno smisla. Ako je Capcom namerno hteo da dinamiku odnosa sa partnerom smanji na najmanji mogući nivo u odnosu na RE5 i RE6, čini nam se da je možda bolje rešenje bilo da ga u potpunosti izbací iz igre.

Time bi još više postigli RE4 osećaj koji je očigledno i bio glavna inspiracija za Revelations.





Stalno prisustvo partnera tokom kampanje baš i nema smisla

Osim standardne kampanje, igra ima i novi Raid mode koji najviše podseća na varijaciju na RPG action temu sa Resident Evil skinom. Igrači prolaze kroz nivoe iz kampanje ali ovoga puta sa drugačijom kombinacijom neprijatelja. Za razliku od Mercenaries moda iz ostalih Resident Evil naslova, ovoga puta vam nije cilj da eliminišete dovoljan broj neprijatelja pre nego što istekne vreme. Raid mode ćete pre završiti sa pravom kombinacijom oružja za date neprijatelje. Postoje četiri nivoa težine i u mogućnosti ste da igrate i u online co-op varijanti. Na žalost interakcija koje je moguća između igrača je svedena na najmanji mogući nivo, gde čak niste ni u mogućnosti da povratite u život partnera kada je ranjen. Vizuelno, upgrade na HD sa 3DS verzije je ipak na žalost vrlo primetan. Igra koristi MT framework endžin koji Capcom koristi cele ove generacije na gotovo svim svojim naslovima. Iako u tom smislu slična sa RE5 i RE6, ako se i malo zagledate (a i ako ne) igra će vam brzo odati vrlo jasan utisak handheld naslova samo sa teksturama nešto više rezolucije. Sve ukupno moramo da kažemo da vizuelni ugođaj nije na nivou jedne home console igre.

HD upgrade je mogao i bolje da bude odrađen

Imajući u vidu kakve nam je Resident Evil naslove Capcom podario u poslednjih par godina, Resident Evil Revelations HD je definitivno jedan od boljih među njima. Međutim igra ipak nije uspeła da se u HD verziji udalji od svog originalnog dizajna koji je imao u vidu potpuno drugačiju platformu i to se na žalost vrlo jasno vidi. Možda bi kao ultimativnu verziju ove igre i dalje preporučili Nintendo 3DS verziju, naročito ako imate second analog stick dodatak.

I pored toga, ako volite Resident Evil i u poslednjih par godina ste izgubili veru u njegovu budućnost, Revelations HD će vas vrlo moguće makar malo podsetiti na to zašto ste nekada zavoleli ovaj serijal. To je već dovoljno da igra dobije našu preporuku.

Autor: Petar Starović

METRO: LAST LIGHT

Metro 2033 + 1 uz novo ime i malo Glukovskog

Pre početka opisa, uzmite čaše, sipajte svoje omiljeno piće i nazdravimo za prvu igru koju opisujemo na stranicama PLAY! Magazina a koja je najavljena kako za PlayStation 4 tako i za Xbox One. Sad, natrag na "dosadne" stvari.

Iako je bio poznat kao Metro 2034, odnosno direktan nastavak Metro 2033, Last Light je novi podnaslov za igru koju radi ukrajinski studio A4 Games a izdaje Deep Silver. Promena naziva verovatno je usledila zbog mnogobrojnih razloga. Pre svega, iako je Dmitri Glukovski radio na razvoju, Last Light nema nikakve veze sa njegovom knjigom Metro 2034. Dalje, THQ koji je trebalo da izda igru sredinom 2012 godine prvo je pomerio na prvi kvartal 2013 a potom je i propao. Deep Silver je potom kupio intelektualnu svojinu i uspešno izdao igru. Treba napomenuti i da je naslov najavljen za PS4 i Xbox One ali da najverovatnije neće biti "launch title" odnosno igra koja će se pojaviti u isto vreme kada i ove nove konzole.

Metro Last Light nosio je ime Metro 2034

No, vratimo se sadašnjosti i pomalo prošlosti. Metro 2033, prethodnik, doneo je jedan "svež vetar" PC sceni. Solidna priča, dobra akcija, fina grafika, kul gameplay. Samim tim, trebalo je očekivati nešto slično ili bolje od nastavka. Iznova smo u ulozi Artyoma, jednog od retkih preživelih u



Platforma:
PC, X360, Windows,
PS4, Xbox One
Razvojni tim:
4A Games

Izdavač:
Deep Silver

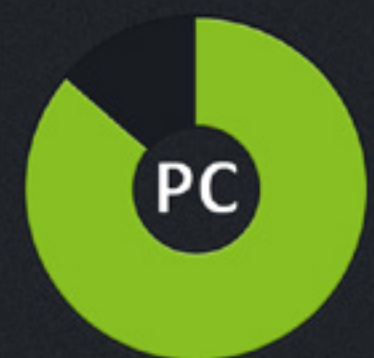
Web:
www.enterthemetro.com

Cena:
49€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5, 2,6GHz
RAM: 8GB
HDD: 16GB
Grafika: Geforce 580 ili Radeon 8780

95%

88



- ✓ Sjajna priča, dobra grafika
- ✓ Kul atmosfera, kvalitetan gameplay
- ✗ Manji AI bagovi

postapokaliptičnoj Moskvi. Zajedno sa ostalim preživelim, traga za izbjavljenjem iz sveta koji je pred potpunim kolapsom i gde postoji stalna pretnja da se i ovo malo živih ljudi u potpunosti "potamani". Pod ruševinama Moskve formirane su frakcije koje se bore za prevlast ali i za kontrolom nad oružjem velike raznorzne moći koji se nalazi u D6 vojnoj bazi.

... ali je promenjeno jer nema puno veze sa knjigom istog naziva

Metro Last Light je za razliku od STALKERA koji vam je verovatno prva asocijacija prilično linearna igra, ali poseduje svoje istraživačke momente, tu i tamo. Akcija je dobro dozirana i sasvim zadovoljavajuća a ni priča nije toliko loša. Struktura igre jako je slična prethodniku. Šetate kroz tunele metroa i istražujete kojekakve delove Moskve. Sve je mahom linearno ali tu i tamo imate mogućnost da odaberete pokoji put sa strane i u njemu pronađete dodatke ili municiju koja, kao što se možete setiti iz prvog dela, služi kao moneta u igri. To u praksi znači da metak možete ispaliti ali ga i koristiti za kupo-prodaju pa pokušajte da budete što pametniji. Pamet vam je potrebna i za korišćenje gas maske koja ima ograničenu količinu svežeg vazduha koja zasigurno neće biti dovoljna za istraživanje svakog dela podzemlja.

Prethodni izdavač, THQ, propao je, pa je igru otkupio Deep Silver

Oružja možete unapređivati kao i do sada. Laserski nišan na pištolju, dodatna stabilnost, baterijska lampa, povećanje količine municije, eksplozivni projektili ... Pa i pored svega toga, Metro 2034 vas forsira da ipak pokušate sa tihim pristupom, šunjanjem protivnicima i ubijanjem sa leđa, kako ne biste prizvali njihove "ortake". Možete i tako, uleteti u potpunom Rambo fazonu, ali je pitanje da li ćete imati dovoljno municije i znanja za takvu avanturu. Baš kao i u

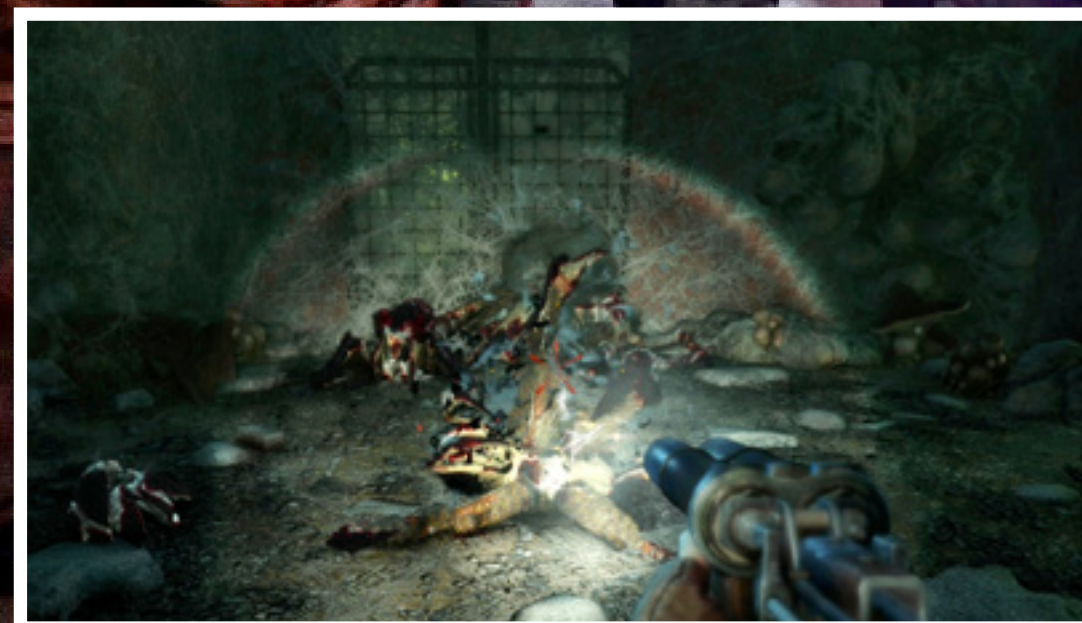


STALKER-u, glavni junak će naletati na kojekakve anomalije i čudne promene vremena koje će često dovesti do pojave suludih kreatura a sve to do povećane doze straha i dodatnog elementa horora kojeg Metro sa sobom donosi. Važno je istaći i da u Metro 2034 ne postoje laki protivnici. Nasuprot konceptu poput Left 4 Dead na primer, gde je snaga protivnika u njihovom broju, ovde će svaka kreatura, čovek ili čudovište pružiti solidnu bitku.

Posle skoro godinu dana kašnjenja, igra je konačno pred nama

... doduše, kada im to AI sistem dozvoli. Očigledan bag u igri dovodi do toga da protivnici jednostavno ne reaguju na vas niti vaše projekte upućene ka njima. Bilo da ih pogodite ili promašite, oni će nepomično stajati sve dok ih ne ubijete. Ovaj problem nije sveprisutan, ali ume pomalo da razočara. Svakako vas neće iznervirati jer će vam zapravo dodatno olakšati igranje.

Metro 2034 je kvalitetan naslov koji poseduje kako dobar gameplay, solidno izvođenje i dobru grafiku, tako i zanimljivu atmosferu i priču koja vas "drži" do samog kraja. Igra na PC-ju izgleda sjajno a u prilog tome ide i činjenica da su i nVidia i ATI izdali posebne zakrpe kako bi Last Light šljakao što bolje na vašem kompjuteru. Nije kao da bi neko normalan pre PC-ja izabrao X360 ili PS3 da igra FPS naslov, ali naše je da pomenemo.





1 Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

EPS
1000FPS



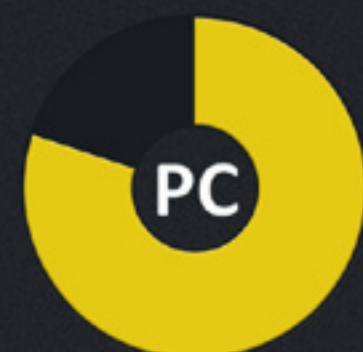
Authorized
Provider

be**grad.com**
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

90%

84



- ✓ Izuzetna atmosfera
- ✓ Teži da bude više od pukog h'n's
- ✓ Dobar replay value
- ✗ I pored svega veoma kratka
- ✗ Početničke greške u gameplayu
- ✗ Nedovršena

Platforma:
PC, Xbox Live Arcade

Razvojni tim:
NeocoreGames

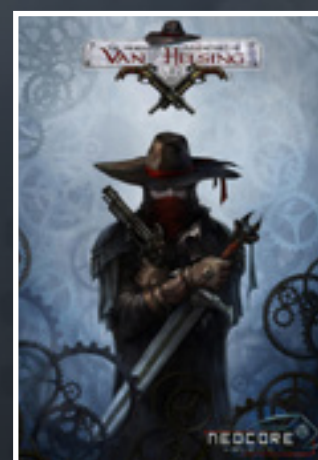
Izdavač:
NeocoreGames

Web:
<http://www.devblog.neocoregames.com/>

Cena:
\$14.99

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7 .
CPU: Quad Core CPU 2.0 GHz
RAM: 1.5 GB
HDD: 20 GB
Grafika: Nvidia 275 GTX or AMD HD5770



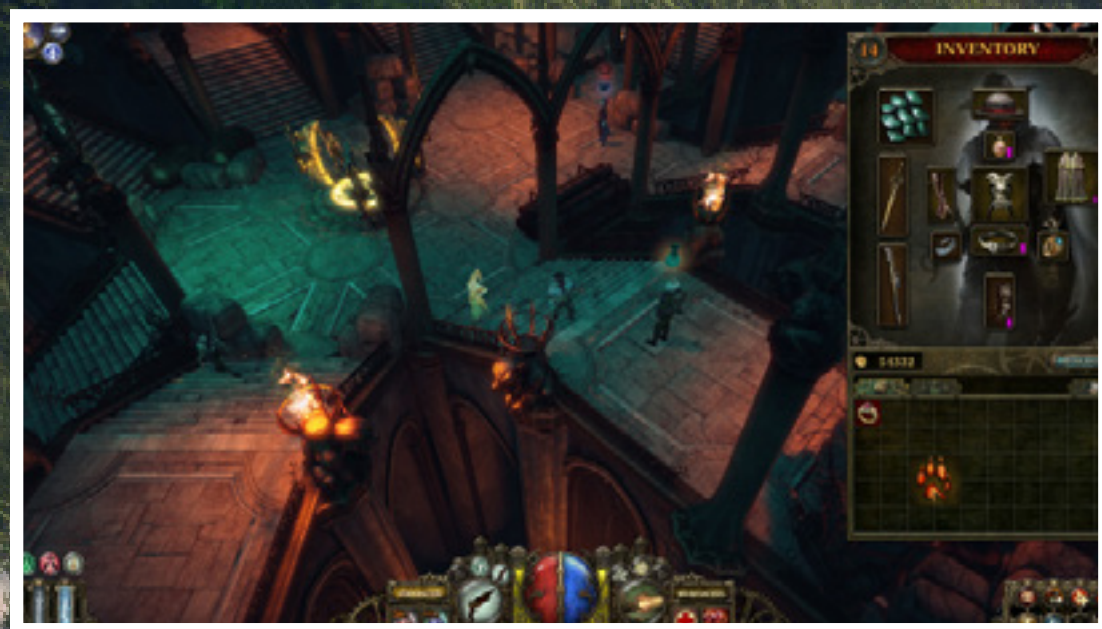
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

Autor: Božidar Knežević

Stvarno neverovatan

Hroptaj u dubini noći. Nepregledne šume omorike i jasena povijaju grane pod jesenjim vetrom, kupajući se u crvenoj mesečini. Planine se propinju svojim vrhovima kao da čeznu da ugase nemirne zvezde daleko iznad. Senke iznenada počinju da igraju u visokoj travi remetići ekvilibrijum tame. Mesec hitro skriva svoje lice iza tmurnih oblaka a oni se spuštaju niže ne bi li bolje osmotrili bezimeni sukob koji neizbežno sledi. Grmljavina protresa svet. Imaginarni svedok nakratko biva zaslepljen odbleskom sečiva na kopči šešira koji u stopu prati škrgutanje penom prekrivenih čeljusti. Brzi ples kaputa i kandži u tami. Gromoglasni urlik koji para mrak u saglasju sa munjom koja pogađa stoletno stablo. Doček na noge i truplo zveri koje pada. Oteže se poslednji krvožedni šmrk. Trofej je u džepu. Igra je tek počela...Helsing. Van Helsing. THE Van Helsing... *zlosutni muk*...Samo izgovaranje ove dve reči odzvanja u umu na specifičan način prizivajući mračne slike i misli, ime koje čak i antedeluviani tiho prevlače preko neživih usana uz prezrivu grimasu, kao da ne žele da na sebe navuku neku drevnu kletvu...ime koje retko koji čovek zna i retko koje čudovište zaboravlja.

Verovatno ne postoji veća i legendarnija ikona lovca na vampire, čudovišta i svakojake karakondžule koje se roje po tami od Van Helsinga, barem što se zapadne literature tiče.



Lesov
0/26
Poison Resistance

Izvorno zamišljen kao lik u klasičnom horor romanu Brema Stokera, vremenom je prerastao iz svog daleko pitomijeg literarnog oblika danskog doktora, naučnika i svestranog pustolova u planetarno poznati fenomen, instant prepoznatljiv pri prvom pominjanju. Nakon mnogobrojnih stripskih, filmskih i nekoliko poluuspešnih game adaptacija uglavnom je živeo u senci svog malko poznatijeg (i neretko omiljenijeg) arhineprijatelja, grofa Drakule. Posla da ispravi nepravdu se prihvatila indie ekipa mađarskih programera i dala sve od sebe da Helsing zasija u punom svetlu svog mračnog zanata – stručnom utamanjivanju svega onostranog što preti i želi da uništi ljudske živote ili čovečanstvo u celini.

Verovatno ne postoji veća i legendarnija ikona lovca na vampire, čudovišta i svakojake karakondžule od Van Helsinga

Aktuelna scena akcionih rpg igara se pomalo smirila i zatajila nakon što su dugo očekivani velikani žanra još prošle godine protutnjali i odneli (sve što su mogli), tako da prva lasta arpg proleća pravovremeno dolazi da razdrma učmale kažiprste. Kao što i sami pretpostavljate, nakon kratkog uvoda, igrač uskače u hladnim čelikom potkovane čizme Van Helsinga. Umesto izvornog lika, Abrahama, igrač preuzima ulogu njegovog sina koji je od oca preuzeo struku i krenuo da napiše svoju tajnu istoriju rata protiv sila tame. Smeštena u Evropu s kraja devetnaestog veka, igra nas u maniru Indijane Džonsa vodi crvenom linijom preko požutele mape starog kontinenta od Londona preko švajcarskih alpa i Balkan Badlandsa (u ovom univerzumu smo izgleda još gore prošli) do konačnog odredišta gde avantura i počinje – Crnomorskih plaža na obalama Rumunije. Sem alternativne istorije kroz koju se proteže priča i natprirodnih elemenata kojih je svet prepun, igra poseduje i određenu dozu steampunka koji izgleda kao nešto što bi Tesla napravio u svojoj radionici da je bio poklonik death metala. Weirdpunk, kako ga sami autori nazivaju predstavlja čudnu kombinaciju

slepih puteva naučnog napretka i horora, stvarajući jedinstveni šarm čudne i nerazumljive tehnologije koji se potpuno uklapa u milje igre. Put nas vodi od obale mora kroz šume i močvare, Markovne i drugih lokalnih zaseoka ka putu za Borgovu, središtu zla koje Helsing pokušava da istrebi. Svaki loading screen je predstavljen kartom putešestvja našeg junaka, uz fotografije lokacija i informativne tidbite kroz koje se odmotava priča.

Veterani h'n's naslova, a čak i početnici u žanru će se bez problema snaći već nakon nekoliko trenutaka.

Lepota i atmosferičnost gotske mračne fantastike kojom odiše IAoVH govori o trudu koji je uložen prilikom kreiranja igre i taj šmek se iz pozadinske priče prelijeva i na sam gameplay igre. Veterani h'n's naslova, a čak i početnici u žanru će se bez problema snaći i već nakon nekoliko trenutaka savladati osnove, koje će vas služiti tokom celog playthrougha. UI je prost i svrsishodan, centriran na sredini donje strane ekrana. Tu se nalaze sve najpotrebnije opcije od helta i mane do trenutno aktivnih veština i quickslotova za iteme. Što se same mehanike tiče, raznovrsnost je reč koja bi je najbolje opisala. Četiri osnovne statistike koje grade vašeg lika su Body (hp, defense i melee dmg), Dexterity (dodge i range dmg), Willpower (jačina magija i mana) i Luck (crit chance i % pronalaženja više zlata i boljih itema). Skill tree je podeljen na tri "škole" – Mystic Warrior, Occult Hunter i Tricks and Auras. Prva je vezana za unapređivanje melee napada dok druga predstavlja raspoložive mogućnosti borbe na daljinu. Aure predstavljaju pasivne bonuse koji vam podižu statistike pod određenim uslovima a trikovi su neka vrsta globalnih aoe magija koje idu na cooldown i ne troše manu (dve od svake mogu biti aktivne/spremne u svakom trenutku). Iako se na prvi pogled čini da je veština premalo, svega 11 po školi (8 za trikove i aure), svaka od njih može biti unapređena jednim od tri dodatna efekta vezanih za svaki skill, čije učenje takođe zahteva trošenje skill poena. Tako

osnovni napad može biti proširen stun efektom, usporavanjem ili % šansom da ubijete neprijatelja iz jednog udarca. Klikom na vještinu moguće je podesiti jačinu bonusa i napraviti svojevrstan kombo uz izbor da li dodati jedan veoma jak efekat ili nekoliko slabijih. Za aktiviranje ovih sposobnosti ne koristite manu već rage, specijalan resurs koji vam igra dodeljuje svaki put kada ubijete nekog protivnika. Sistem ne poseduje predefinisane klase tako da ste potpuno slobodni da investirate poene u vешtine koje želite i pravite combo-e shodno sopstvenom playstyle-u, limitirani jedino lvl. requirmentom. Na svakih nekoliko nivoa dobijate i mogućnost da naučite i po jedan perk, stavljajući pod šešir još korisnih sposobnosti od kojih moramo izdvojiti lični favorit po imenu Collector – perk koji vam otvara još jednu stranicu inventara – loota nikad dosta...ali ni to nije sve.

Na svakih nekoliko nivoa dobijate i mogućnost da naučite i po jedan perk, stavljajući pod šešir još korisnih sposobnosti.

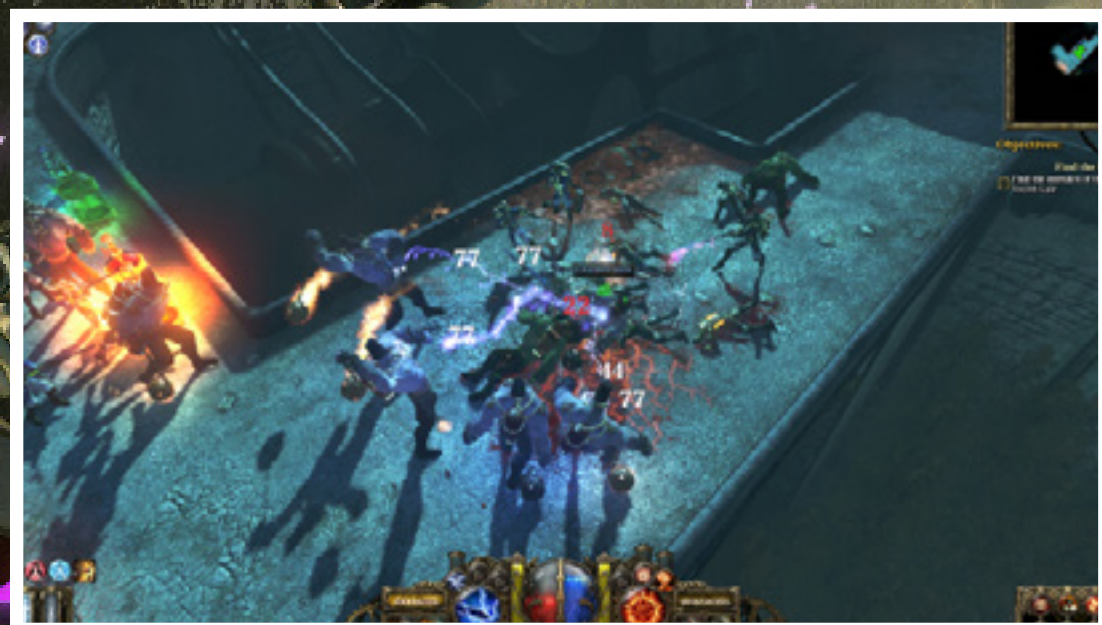
Ako ste mislili da u borbu protiv legija mitoloških bića i demona idete sami, prevarili ste se. Od samog početka igre vas prati utvara po imenu Lady Katarina. Vezana za porodicu Van Helsing drevnim paktom obavezna je da vas služi i pomaže, iako protiv svoje volje. Neobični dvojac će kroz celu igru voditi dijalog i pružati comic relief, konstantno komentarišući događaje što je više nego dobrodošla promena u odnosu na često mutave protagoniste igara arpg žanra. Svaki put kada vaš lik leveluje, nekoliko monstera kasnije i ona dobija nivo. Tada ste u prilici da unapredite njeno jedinstveno stablo vешtina koje ne samo što povećava njene perfo-manse u borbi već se odražava i na vas – Helsing dobija % njenog lifesteala, attack speed bonusa i još mnogo korisnih dodataka zavisno od nivoa skillova. Igrač ima potpunu slobodu prilikom podešavanja njenog ponašanja što ostavlja više lufta prilikom osmišljavanja sopstvene strategije – ako se fokusirate čisto na ranged combat, Katarinu možete graditi kao tanka koji će zadržavati talase

miniona dok ih vi biberite iz pozadine besnim plotunima iz kubura i ostraguše. Then again, ako vam više godi da budete u prvim redovima, ona može preuzeti ulogu heavy artiljerije ili čistog supporta koji vas podržava dok neumorno sečete buljuka protivnika...sve ove vешtine, perkovi i napadi imaju određene sinergije jedni sa drugima tako da se broj opcija koje imate na raspolaganju progresivno usložnjava kako igra odmiče.

U borbi protiv legija mitoloških bića i demona vas prati utvara po imenu Lady Katarina.

Time se dotičemo i drugog najvažnijeg segmenta svakog arpg – borbe. Ona je veoma fluidna i kada se upoznate sa manje više standardnom hotkey raspodelom sve teče bez zastoja. Beštije koje će vas spopadati tokom vašeg krvavog pira predstavljaju dobrošlu promenu u odnosu na orkove, goblina i demone na koje smo standardno naviknuti – većina njih vuče inspiraciju iz opšteslovenskog mitosa i kolko god ona bila egzotična, igračima sa ovih prostora se zbog prepoznatljivosti lakše uvlače pod kožu i samim tim čine ugođaj boljim. Vurdalaci, vile, vodenjaci, drekavci, dampiri, vampiri i drugi upiri čine redovan deo vašeg monster slaying dana. Svako od njih poseduje sopstvene setove sposobnosti, tako da će bezglavo jurišanje u protivničke redove možda i funkcionisati na prvih nekoliko nivoa, nakon čega sve veću težinu dobija taktičniji pristup uz pridavanje prioriteta opasnijim metama i njihovo ekspresno eliminisanje uz pomoć rage sposobnosti. Protivnički AI doduše praktično ni ne postoji tako da ako se i nađete u škripcu, prosta hit and run taktika ili navlačenje neprijatelja u neki choke point će brzo otkloniti svaki strah da će vas protivnik overwhelmovati. Čak i u slučaju da se tako nešto desi, moguće je instant respawnovati se ali po određenoj ceni zlata. U igri postoji i mogućnost putovanja u drugi svet, tzv. Ink i specijalne lokacije kojima možete pristupiti putem Inkwalka; na njima vas očekuju opcioni mini-boss fightovi nakon kojih možete dobiti nagrade u vidu raznih easter eggova ili posebnih itema.





Item i loot kao najbitniji deo ovakve vrste igara su standardno raznovrsni.

Item i loot kao najbitniji deo ovakve vrste igara su standardno raznovrsni. Većina predmeta je random generisana i podeljeni su po retkosti, a možete ih i sami unapređivati putem esencija (slično socket itemima u Diablo igrama) koja nalazite usput ili enchantovanjem kod raznoraznih npc trgovaca. U gradovima kovači i alhemičari će sem kupoprodaje itema pružiti i usluge kreiranja novih artefakta i esencija po vašoj želji, a nedostatak durabilitya i lomljenja predmeta čini igru bezbolnijom. Sem standardnih item slotova u IAoVH možete poneti i trofej nalik na sličnu mogućnost iz Witcher serijala, a moramo posebno izdvojiti postojanje slotova za obične i magične šešire, kao deo stila svojstvenog samom Van Helsingu.

Replay value je relativno veliki za arpg naslov. Svaka mapa je ispunjena interesantnim npcovima, side-questovima i ponegde prostim glavolomkama. Većina ovih događaja se proteže kroz nekoliko lokacija i pruža vam izbor koji će imati uticaja na dalji tok radnje uz prosti c&c (choice and consequence). Neretko se može desiti da zavisno od toga da li ste nekoga poštediti ili mu presudili, da će se posledice te vaše akcije odraziti na neki segment igre u budućnosti ili u vidu razlike u quest nagradi.

Svaka mapa je ispunjena interesantnim npcovima, side-questovima i ponegde prostim glavolomkama.

Audio podloga koja prati igru je izuzetno dobro odabrana, dodatno naglašavajući gotsku atmosferu igre sa čudnim numerama kroz koje se dominantno provlači klavir, uz neljudske zvuke u pozadini. Grafika iako prijatna za oko zaostaje za perjanicama žanra i texture se ponekad čine pomalo isprane (posebno vidljivo u lokacijama u divljini) i iako sasvim dobro dočarava mračno okruženje, ne bi škodilo

da je paleta upotrebljenih boja bila veća.

Da ne bude sve u hvalospevima, treba napomenuti i neke „dečije bolesti“ od kojih igra pati. Dizajnerska odluka koja u nekim momentima praktično uništava celo iskustvo jeste nedostatak mobova koji se respawnuju što je praktično nepojmljivo za ovakvu vrstu igara. Jednom očišćena lokacija ostaje očišćena za sva vremena, tako da ako iz nekog razloga morate da backtrackujete ili idete pešice od mesta do mesta, čeka vas duga šetnja po praznom prostoru...Iako neki igrači mogu pozdraviti ovakvu odluku, prazan hod koji igra time dobija je ogroman. Zašto je neko u NeocoreGamesu došao do zaključka da je to dobar potez u igri koja se zasniva na hack and slashu, ostaće tajna. Kratkoća naslova posebno boli – sam main quest vam neće uzeti više od 10ak sati aktivnog igranja, pa čak i uz replayabilnost koju poseduje, igra će biti praktično gotova upravo onda kada ste je taman upoznali i zagrejali se u potpunosti. Na sve to, release igre je bio praktično upropašćen jer ga je propratio veliki broj problema – bagovitost, posebno oličena u opasnom padu frameratea prilikom dolaska u treće poglavlje igre i praktično zamrzavanje dešavanja na ekranu usred sukoba sa velikim brojem protivnika istovremeno na sveopštu frustraciju igrača, čak i na konfiguracijama jačim od preporučene...da nije bilo ovih propusta slobodno bi mogli već sada da proglasimo IAoVH najjačim kandidatom za arpg godine.

Release igre je bio praktično upropašćen jer ga je propratio velikim brojem problema.

Ekipa iz Mađarske je, na svu sreću, veoma kooperativna i nije prepustila da ovi problemi ponište njihov višemesečni trud. Dok čitate ovaj tekst vrlo je verovatno da je obećani fiks koji rešava fps probleme igre već izbačen, a update koji donosi respawn mobova bi trebao da dođe nedugo zatim. Uz najavljeno proširenje sadržaja novim lokacijama u nadolazećim mesecima verujemo da će Neverovatne Avanture Van Helsinga postati zaokružena igra kakva i zasluhuje da bude, na sveopštu radost arpg igrača.

Autor: Petar Starović

Dust 514

EVE Online al' FPS i nije ni dobar nešto

85%

55

PS3

- ✓ Sjajna ideja
- ✓ Povezanost sa EVE univerzumom
- ✓ Podrška EVE univerzuma
- ✗ Loš FPS model, gomila bagova
- ✗ Slaba oružja, slab gameplay
- ✗ ...i sve drugo

Platforma:
PS3

Razvojni tim:
CCP Shanghai

Izdavač:
CCP Games

Web:
www.dust514.com

Cena:
Free-to-play



Dust 514 je (pazite sad) besplatni (!) FPS (!!) za PlayStation 3 (!!!) kojeg je razvio CCP (!!!!). Srećom pa je rečenica završena, inače ne bismo imali više znakova uzvika. Najavljena još sredinom 2009 godine u Kelnu, na GamesCom sajmu, donela je veliki broj pitanja i zbunjivanja kod gaming javnosti iz čitavog sveta. Pucačina u prvom licu, koja se radi samo za PS3 koja je besplatna i koju pravi izdavač EVE Online MMORPG-a. Nešto tu mora da pođe loše! Osnova priče je zapravo interesantna – Dust 514 događaji u igri utiču na to šta se dešava u EVE Online i obrnuto. I to ne samo “dugoročno” već i trenutno – recimo, letelica iz EVE koja ispali projektil na neku planetu dovešće do toga da taj projektil pogodi vojnika u Dust 514 koji se u tom trenutku nalazi na toj planeti. Sve to deluje dobro na papiru. Međutim, to ne može da pomogne činjenici da je Dust 514 dosta slaba igra, makar sada, prilikom lansiranja.

Svetovi EVE i Dust spojili su se u januaru 2013, četiri meseca pre lansiranja FPS-a

Zapravo najbolja stvar u igri je to “papirno” povezivanje EVE i Dust svetova i ono što se događa u vlažnim snovima miliona igrača EVE-a (i rastuće populacije Dusta) jednostavno nije ono što se dešava u praksi. Dust vojnici retko su kada angažovani od strane EVE korporacija koje opet sa druge strane ni ne pomažu vojnicima u borbi svojim



letelicama iz svemira, pa se većina okršaja svodi na poznati deathmatch tj. borbu sa slučajno generisanim timovima ili nešto malo interesantnijim Capture the flag modom. I iako Dust 514 zadovoljava sve osnovne kriterijume za jedan uspešan FPS, u praksi je situacija znatno lošija i sve to izgleda potpuno nedovršeno. Broj frejmova je suludo slab kada se na ekranu događa puno toga ili kada posmatrate pejzaž sveta na kojem ste. Eksplozije izgledaju smešno a bagova ima na sve strane. Kontrole su blesave i uopšte ne odgovaraju realnosti na terenu a da ne govorimo o tome što sve deluje jako neprecizno i bez puno smisla. Nemojte da se iznenadite ni ako se zaglavite na naizgled ravnom terenu, odjednom se “teleportujete” na neko drugo mesto na mapi i sve ono što jedna ekipa kakva je CCP sebi ne bi smela da dozvoli. Iako i ovi bagovi utiču na gameplay, postoji i

nekoliko onih koji su zaista “kritični” kao na primer nemogućnost da pružite prvu pomoć palom saborcu ili da uđete u vozilo kojim biste se prevezli do bojnog polja.

Igru pokreće Unreal Engine 3

Kako je osnovno naoružanje potpuna katastrofa, verovatno ćete poželeti da ga brzo zamenite. To možete učiniti napredovanjem i ubijanjem protivnika. Na taj način dobijate ISK (dobro poznatu monetu EVE univerzuma) ali i iskustvene poene. A sistem iskustvenog napretka je nešto što ne biste poželeti ni najgorem neprijatelju. Ne samo da napredujete jako malo i skoro neprimetno, već da biste otključali na primer mogućnost pucanja snajperom, morate da unapredite statične borbene topove (!) i tako

dalje. Međutim, tu u priču “uskače” onaj free for all element Dust 514, a to je – no such thing as free lunch. Za pravi novac možete kupiti sve, pa i sva ta unapređenja o kojima govorimo i tako doći do jake puške mnogo pre drugih. Napredak i nivoi unapređenja igrača i oružja su komplikovani, mada se daju naučiti. Rekli bismo da su konfuzni i neinventivni, ali će se EVE igrači pobuniti i reći da EVE nije za svakoga i da je bolje da se posvetimo WoW-u, tako da ćemo ostati pri “komplikovano ali se može naučiti”.

Igra je trebalo da radi i na Xbox-u, ali Live servis nije omogućio povezivanje na Tranquility, CCP-ov server za EVE Online

Kao što smo rekli na početku, pomenućemo i na kraju – jasno je da je trenutno najveća prednost Dust 514 upravo ta povezanost sa EVE svetom i činjenicom da EVE igraju milioni i milioni igrača. I kao što većina dizajnera igara voli da kaže – kada imate milion igrača, možete sve da probate.

Upravo je to uradio i CCP i uveo novitet u svoj EVE univerzum. Već sada dokazani EVE igrači instaliraju Dust 514 i isprobavaju raznorazne kombinacije, pokušavajući da iskalkulišu ekonomske modele, vide koje bitke treba da vode da bi u EVE-u dobili ono što žele i tome slično. Da li će ovo biti dovoljno da Dust stane na noge, ostaje da se vidi.

Autor: Filip Nikolić

FEZ

Retro zabava plus još jedna dimenzija

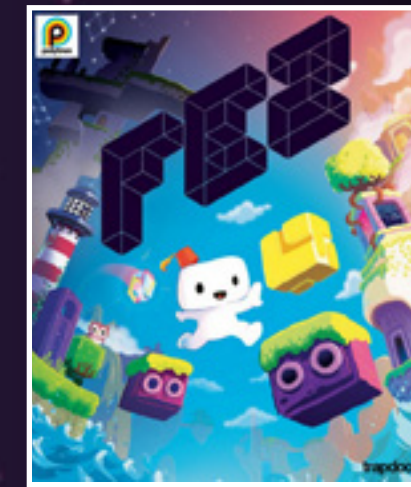
Fez je konačno stigao i u ruke PC gejmera. Igra koja je slobodno možemo reći hit na Xbox Live Arcade-u već godinu dana (u domenu koliko jedna indie retro platforma u današnje vreme može da bude hit) svoj šarm i lepotu sada je ponudila još široj publici. Priču o Fez-u, ovoj čudnoj i nadasve dopadljivoj igri međutim nećemo početi od same igre, već (na žalost) od njenog kreatora.

Fez je indie igra koji je razvio Polytron Corporation. Kad čujete reč indie pretpostavljamo da vam prvo na pamet pada velika doza entuzijazma, nizak budžet, mali timovi, dug razvojni period i verovatno po pravilu makar mala doza arogancije ili netrpeljivosti od strane ljudi koji sačinjavaju tim prema ostalim pojavama u game industriji ali i životu in general. Fez razvojni tim ima sve ovo. I to u velikoj količini! Polytron Corporation ima dva zaposlena. Prvi čovek koji stoji iza svega vezanog za Fez (osim dela programiranja i muzičke podloge) je Phil Fish, vrlo poznat (po dobrom i po lošem) u krugovima game developera a naročito u indie sub-kategoriji istih, gde ima status za koji bi mogla da se upotrebi i reč superstar ali da se zapravo ne radi o jednoj izuzetno maloj grupaciji ljudi u okviru koje takav pojam gubi svaki smisao. Phil je razvoj Fez-a otpočeo još 2007. Ceo proces je trajao čitavih pet godina pre nego što se igra prošlog aprila pojavila na Xbox Live Arcade-u. Dakle jedan izuzetno dugačak period čak imajući u vidu i to da je na igri radio tim od dva čoveka. Ovim smo pokrili sve gore navedene epitete koji obično idu uz indie developere. Ostala

na je samo arogancija. Nismo je slučajno ostavili za kraj. Tu se krije ono glavno što smo i hteli da vam kažemo i što će nas naterati da pre nego što počnemo sa bilo čime u vezi opisa Fez-a, želimo da kažemo da se sve reči hvale koje ćete uskoro pročitati u vezi Fez-a odnose samo na samu igru, nikako na njenog kreatora.

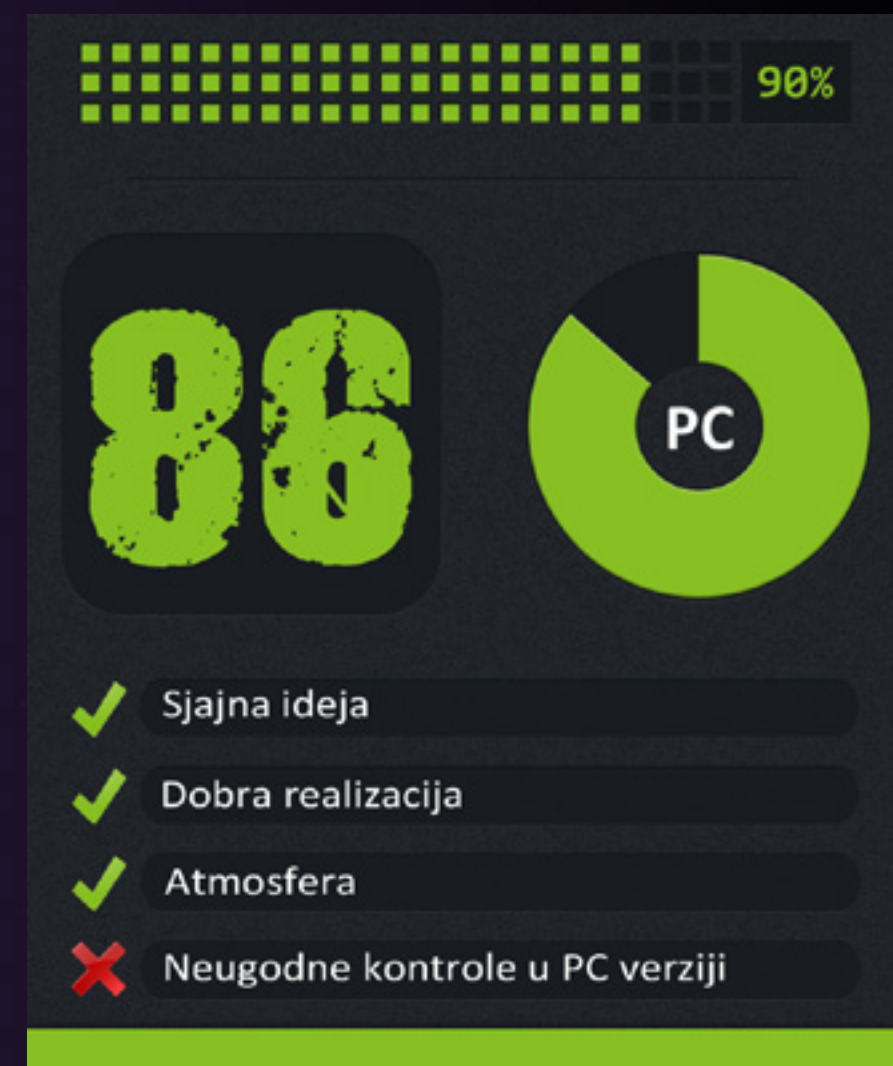
Na razvoju igre su radila dva čoveka

Fish je postao popularan kada je početak razvoja Fez-a bio prikazan u Indie Game: The Movie dokumentarcu. Nakon što je privukao pažnju datih krugova na sebe, Phil je u više navrata pokazao svoju narav, upuštajući se u rat reči sa neistomišljenicima, sa vrlo vulgarnim i odasve nezrelim tonom i pristupom. Phil je uspeo da uvredi mnoge i na internetu postao popularan po svojim izjavama da sve moderne japanske igre "just suck and are f*** terrible nowadays". Na pitanje zašto Fez neće izaći na PC-u (igra koju trenutno opisujemo), Phil je odgovorio sa vrlo jasnim stavom prema PC-u kao igračkoj platformi - "PCs are for spreadsheets". Grupa Steam korisnika koja je odlučila da bojkotuje Fez, Phil je nakon što je igra postala broj 1 na Steamu poručio „you should boycott harder, nerds“. Phil ima i vrlo nisko mišljenje o gejmerima uopšte (gamers are the worst f**** people) a ovde ćemo se zaustaviti i nećemo pažnju posvećivati nekim od daljih njegovih vulgarnih ispada kojih bi se postideo i jedan stereotipni američki klinac sa Xbox Live-a.

**Platforma:**
PC**Razvojni tim:**
Polytron Corporation**Izdavač:**
Polytron Corporation**Cena:**
9.99€

Preporučena konfiguracija:

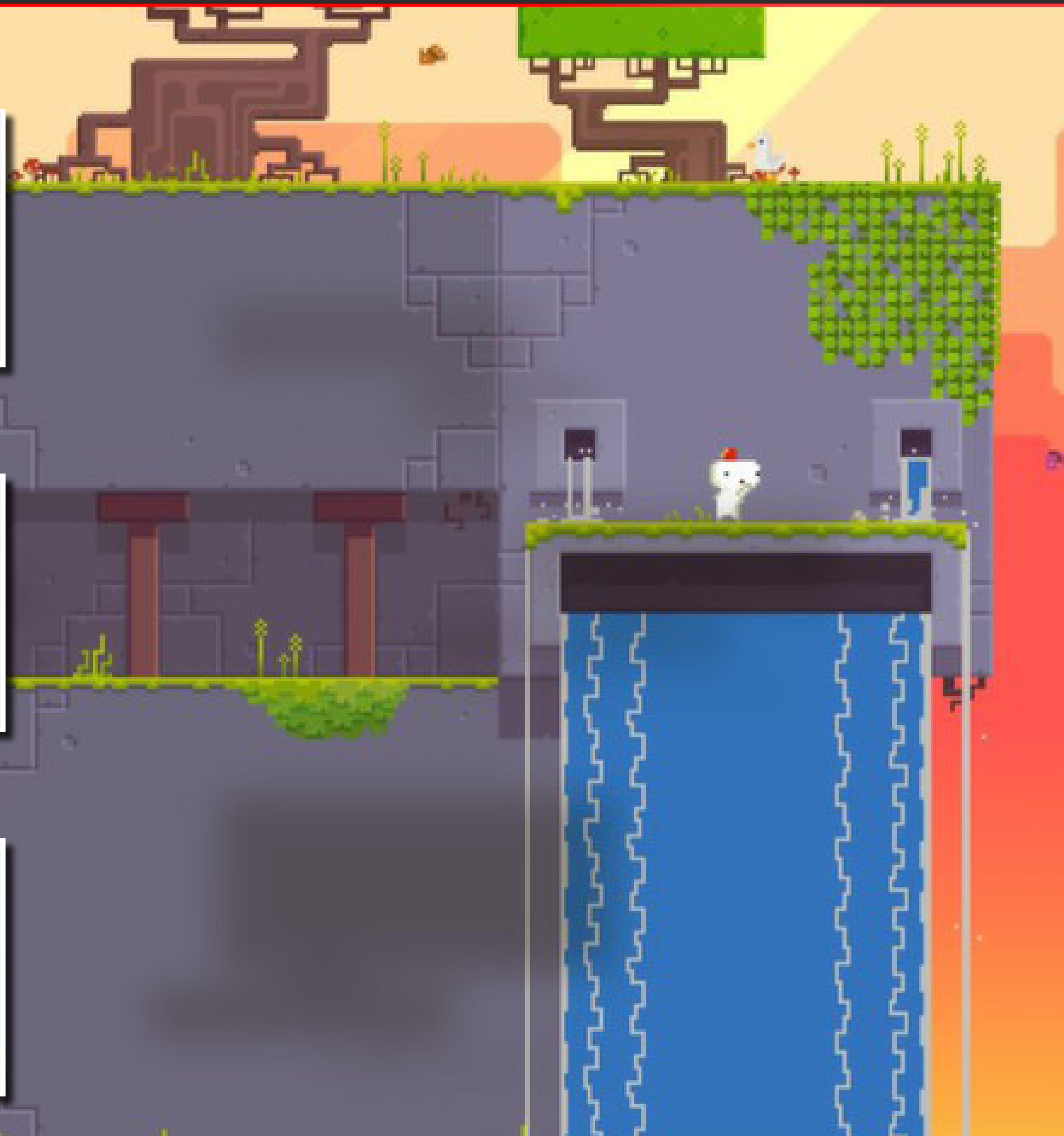
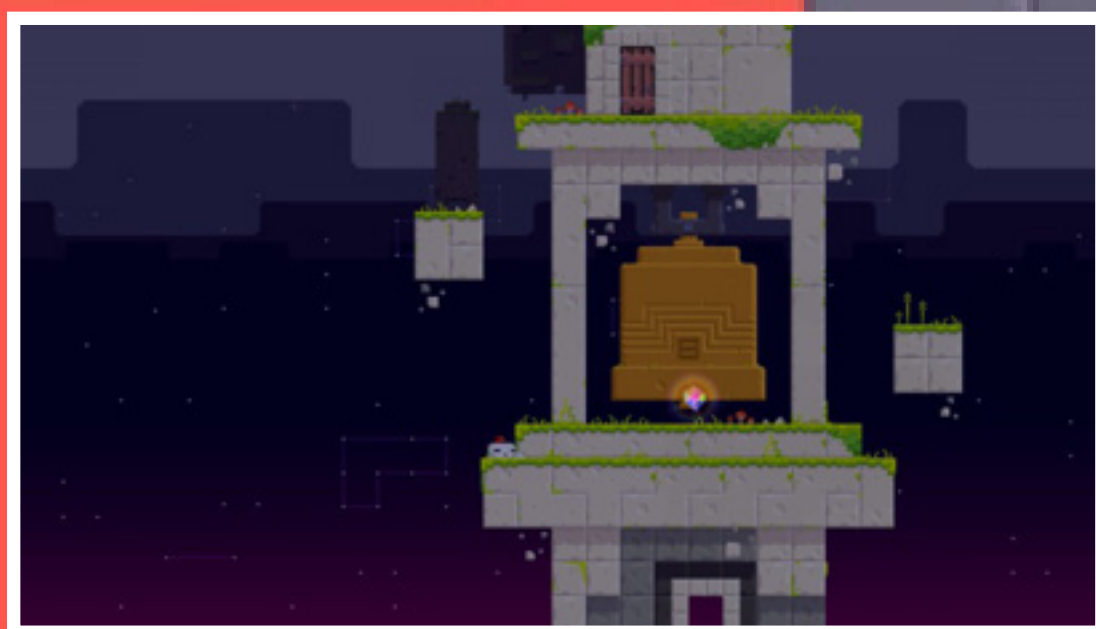
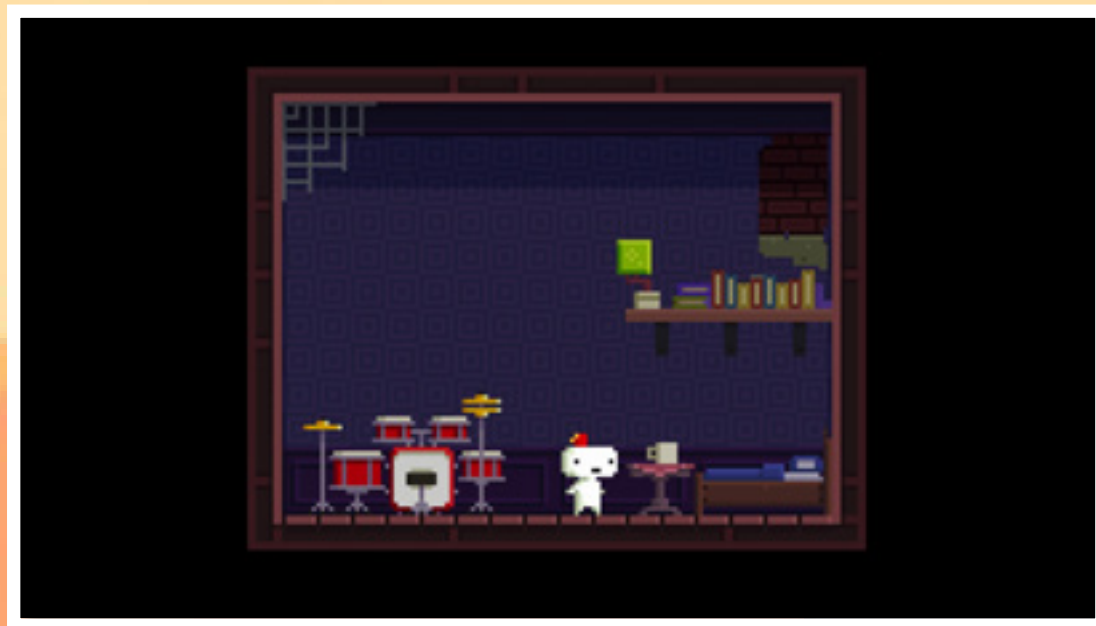
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo 2.8Ghz
RAM: 2 GB
HDD: 500MB
Grafika: OpenGL 3.0-compliant




Fez malo toga deli sa svojim kreatorom Phil Fish-om

E sad, idemo na igru koju je napravio ovaj sjajni mladić. Za divno čudo, Fez čini se jako malo toga deli sa svojim kreatorom. Igra obiluje šarmom, dopadljivošću i dobrim gameplay idejama. Najbolje bi bilo da krenimo od nečega što bi se moglo nazvati žanrovskom definicijom. Fez je recimo retro puzzle platforma sa interesantnim uplivom 3D perspektive u 2D gameplay. Jasno vam je u startu da osvrtni se na priču kod ovakve i sličnih igara svakako nije poenta. Ona sa dobrim razlogom nije u prvom, a ni desetom planu kada su igre ovog žanra u pitanju i verujemo da retko ko ima bilo kakav problem sa tim. Glavni junak koga vi kontrolirate je malo dvodimenzionalno stvorenje pod nazivom Gomez. On je baš kao i ceo svet oko njega sačinjen iz dve dimenzije. Nakon što se susretne sa misterioznim Hexahedron artifaktom, Gomez neobjašnjivo dobija mogućnost da percipira i treću dimenziju. Nešto međutim polazi naopako sa Hexahedron koji se rastavlja na delove. Vaš cilj je da sakupite sve 32 kocke sastavljene iz manjih delova i povratite Hexahedron u njegovo prvobitno stanje. Rekli smo već da priča nije preterano bitna, a eto, sada imate i potvrdu zašto.

Sušтина Fez-a leži u sjajnom gameplay-u i prijatnom retro art stilu. Kao što smo već napomenuli, Fez igrate kao standardnu 2D puzzle platformu osim sa jednim izuzetkom. Ceo svet je zapravo moguće rotirati za 90 stepeni u odnosu na trenutni ekran. Ovo stvara vrlo čudnu gameplay mehaniku koju ne bi smo mogli lako da kategorizujemo. Gomez je u stanju da hoda, skače i penje se po objektima u maniru standardnih 2D igara. Međutim u svakom trenutku svet možete zarotirati, kreirajući potpuno drugačije platforme i otkrivajući objekte vidljive samo iz te perspektive. Pravila normalnog 3D okruženja ovde ne važe i rotiranje nivoa na ovaj način od vas svakako traži kraći period navikavanja na njega. Gomez jednim standardnim skokom na datom ekranu, kada ga zarotirate može se





pojaviti na delu sledećeg ekrana na koji je nemoguće doći ukoliko manipulišete samo na njemu. Možda zvuči pomalo komplikovano ali posle kratkog perioda ćete se navići i o ovome više nećete razmišljati.

Retro puzzle platforma sa interesantnim uplivom 3D perspektive u 2D gameplay

Vizuelno igra izgleda vrlo interesantno. Čak i da niste ljubitelj pikselizovane retro grafike, moraćete da odate priznanje Fezu. Koliko god da je ovaj stil postao kliše indie igara poslednjih godina, Fez pleni duhom i dobrim dizajnom. Možda vam tako neće delovati na slikama, ali kad provedete malo vremena igrajući igru, Fez-ov svet će vam se uvući pod kožu. I ne samo vizuelno. Moramo da pohvalimo i kvalitet kratkih dijaloga. Iako obično obraćajući vam se sa jednom ili dve rečenice, stanovnici ovog sveta uspevaju da ostave utisak na vas i doprinose celoj atmosferi igre. Muzička podloga je relativno solidna iako moramo da kažemo da nam se čini da je u ovom segmentu Fez propustio priliku da sveopštem utisku doda još jednu dozu koja bi se ticala nezaboravnosti, nešto što dobra muzička podloga može lakše da uradi od bilo kog drugog elementa game dizajna. Nemojte pogrešno da nas shvatite, minimalistički background zvukovi se odlično uklapaju u ovu igru. Ono što nama fali je i poneka pamtljiva melodija ili tema koja bi takođe mogla bez narušavanja da se uklopi u gore pomenuti okvir.

U igri nemate neprijatelja. Ukoliko promašite neki skok i počnete da propadate, odmah ćete se pojaviti na mestu odakle ste probali da skočite. Pad sa velike visine na elemente nivoa će takođe biti praćen jednostavnim povratkom na prethodno mesto. Sve ovo plus gore pomenuta atmosfera koju stvaraju grafička i audio podloga, igri daju ugodnu i relaksirajuću dimenziju. Čak i da ga "konzumirate" u malim dozama, Fez će brzo uspevati da vas uvuče u svoj prijatni svet.

Fez će uspeti da vas uvuče u svoj prijatni svet.

Moramo da se osvrnemo i na specifičnosti PC verzije igre koje na žalost igri više uzimaju nego što joj donose. Igra je očigledno portovana na PC kontrolni sistem (ovoga puta samo tastatura) sa nekog drugog (joypad). Čak i da ste PC gejmer koji je navikao da igre igra isključivo uz pomoć tastature, tri ruke jednostavno nemate. Kontrole pogleda levo desno gore i dole su sa drugog analognog thumbstick-a izuzetno rogovatno implementirane na tastaturu. I ne samo to, kompletna navigacija u igri deluje neugodno. Ukoliko imate kontroler, naša je preporuka da ga upotrebite.

Fez je sjajna igra koju bi preporučili svima, ne samo ljubiteljima žanra. Sveže ideje, dobra realizacija, prijatna atmosfera. U moru sličnih indie igara, ovo je ona koju ne bi trebalo da propustite.

Autor: Petar Starović

Call of Juarez: Gunslinger

Ponovo smo na divljem zapadu

Call of Juarez je svojevrstni tobogan pozitivnih i negativnih perioda sa svojim usponima i padovima. Prvi deo bio je umerenog kvaliteta, priličan prosek, drugi deo pak, Bound in Blood, sjajan naslov sa zaista puno kvalitetnih trenutaka. Potom dolazi treći, The Cartel, retko loše ostvarenje koje su Techland-ovci napravili očigledno pod pretnjom oružjem. U takvom scenariju a po uzoru na Microsoft i njegovo izdavanje operativnog sistema, očekivali smo da će svako "prestupno" izdanje biti kvalitetno, i to se izgleda ispostavilo kao tačno, pošto je Gunslinger više od onoga što smo mislili da ćemo dobiti.

Verovatno iz opravdane želje da se što više distancira od Cartela a iz potrebe da se "zahvali" izdavaču što je posle takvog užasa dobio još jednu šansu, Techland je odlučio da promeni praktično sve u Gunslingeru. Crteži, animacije, sistem izvođenja, sve je u potpunosti novo. Najveća razlika možda je upravo u tom grafičkom departmanu, pošto ovaj deo izgleda kao blendovani miks svega što vam može pasti napamet – anime, crtani filmovi, vesterni, cell-shaded igre... Takođe, po pitanju priče jako malo toga zadržano je iz prethodnih delova, a ovoga puta glavni junak je lovac na učenjene glave – Silas Greaves.

Gunslinger više od onoga što smo mislili da ćemo dobiti



Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Techland

Izdavač:
Ubisoft

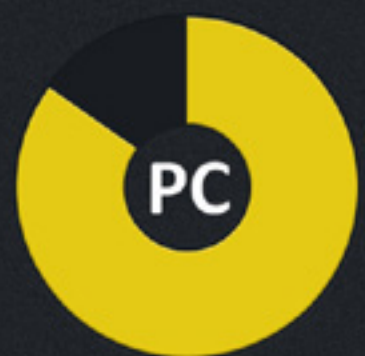
Web:
www.callofjuarezgame.com

Cena:
14.99€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5, 2,4GHz
RAM: 4GB
HDD: 10GB
Grafika: GeForce 580/660

95%

83

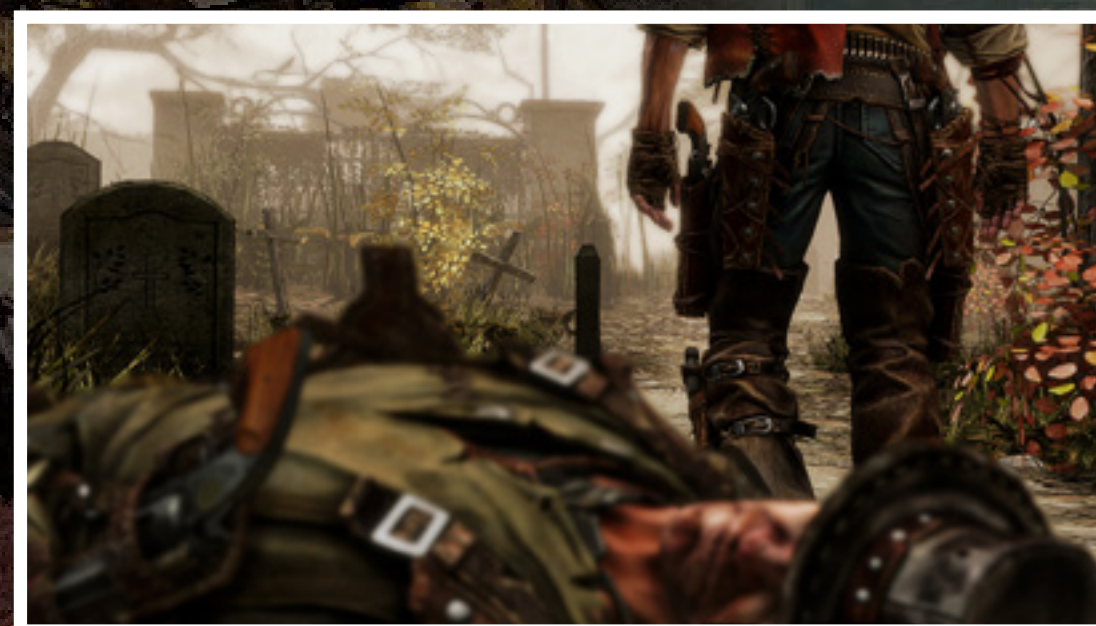


- ✓ Dobra akcija, dobra grafika
- ✓ Humor, priča
- ✗ Loš duel mod
- ✗ Loš model ranjavanja

Igra počinje tako što Silas priča o svojim dogodovštinama ortacima iz lokalnog salona. Ovo je veoma važan detalj zbog toga što se narativnim momentima postižu neki krajnje zanimljivi efekti. Naime, neki delovi okruženja dok Silas priča priču menjaće se u skladu sa njegovom izmenom onoga o čemu govori ili se modifikovati kada se priseti da ipak nije bilo tako nego nekako drugačije. Na sličan način čitavi događaji će se “premotati” na početak kada glavni junak shvati da ipak nije vodio bitku sa 30 protivnika već sa samo trojicom i tako dalje. Kao neko ko nije veliki fan vesterna moram pohvaliti odluku dizajnera da na ovaj način pričaju priču, pošto to dozvoljava potpuno neistinite događaje i obrte, odnosno “lovačke priče” koje Silas izmišlja dok “pripoveda”. Primera radi, Buč Kasidi i Sandens Kid zapravo nisu poginuli na do sada poznati način, već ih je obojicu ubio upravo Greaves.

Izvođenje je fluidno, fino, pravo “divljezapadno”

Opet, za razliku od prethodnika, ovoga puta je izvođenje fluidno, fino, pravo “divljezapadno” i sa puno napucavanja sa svih strana u svakom trenutku. Išlo se tako daleko da ukoliko koristite dva pištolja možete pucati na odvojene mete sa svakim od njih, a širok dijapazon naoružanja pomoći će vam da ne samo savladate većinu protivnika, već i da vam igranje ne dosadi. U tu svrhu koriste se i kombo potezi, poeni koje dobijate za uspešna ubistva ili ubistva na posebno interesantan način. Naravno, poeni koje dobijate kasnije se mogu koristiti za unapređenje vašeg naoružanja kroz tri moguće grane – pištolji, dvocevke ili puške. Unapređenja variraju od već poznatih kao što su povećanje snage, smanjenje trzanja ili veća preciznost do nekih naprednih kao što su automatsko punjenje municije, slow-mo efekti i tako dalje. Napomenućemo da tokom igranja kampanje možete skupiti dovoljno poena da unapredite sve karakteristike, pa ne morate da mozgate za koje ćete se “drvo” odlučiti, već eventualno za pravac u



početku u skladu sa tim koji tip oružja više volite. Nemojte misliti da ćete napredovanjem kroz poene postati isuviše jaki za protivnike, Gunslinger se potrudio da i vaši protivnici budu bolji, opremljeniji jačim naoružanjem ili štitovima upravo onoliko koliko ste i vi napredniji.

Zaboravite sve prethodne delove i probajte ovaj

Pored kampanja moda, postoji i arkadni a u njemu poeni funkcionišu nešto drugačije. Arkadni mod sam po sebi pre svega služi za napucavanje protivnika bez puno mozganja i cilja, te u skladu sa tim obezbeđuje povećani broj mogućnosti i kombinacija. Možete probati pušku i dinamit u isto vreme, pištolj i dvocevku i slične radosti. Poenta je i takođe da se u arkadnom modu morate opredeliti za jednu klasu i u skladu sa tim samo ograničeni broj unapređenja, što dovodi do toga da vas igra forsira da iznađete za sebe najbolju kombinaciju.

Među lošim stranama moramo istaći sistem ranjavanja odnosno "umiranja". Naime, kada primite više hitaca nego što bi trebalo, ekran kreće lagano da se mračí, baš kao i u većini sličnih igara. Međutim, ovde će se skoro pa potpuno zamračiti već posle jednog ili dva metka. Da je u pitanju simulacija Divljeg zapada, to bi možda i imalo smisla, ali kako je u pitanju potpuna arkada, nerealna na svakom koraku, sistem ranjavanja deluje pomalo frustrirajuće. Isto tako frustrirajuć je i duel mod odnosno mod za okršaje "tačno u podne". Bound in Blood je uvek ovaj sistem i on je u njemu funkcionisao na valjan način, ali je u Gunslingeru toliko promenjen da ćete morati da ga izučite ispočetka. Najcrnje od svega je što je promenjen – na gore, tako da ćete duele verovatno jako brzo zaboraviti.

Baš kao i čitav serijal i Gunslinger ima svoje dobre i loše strane. Srećom, dobre prevažu pa se može reći da je četvrti deo Call of Juarez-a dovoljno kvalitetan da bi trebalo da ga isprobate, čak i ukoliko niste fan divljeg zapada. Akcija je dobra, zabavna i konstantna, humor je na nivou, grafika je zanimljiva i sa interesantnim pogledom na dizajn tako da – zaboravite sve prethodne delove i probajte ovaj.



Autor: Božidar Knežević

STARDRIVE

Zvezde su ipak daleko

Kada neka igra svojim izvođenjem u velikoj meri liči na neki drugi, stariji naslov, upoređivanje sa njim je neizbežno i to obično predstavlja mać sa dve oštrice. Razlog za to je sledeći: ili je igra pred vama uspela da dostigne postavljenu lestvicu i izjednači se ili čak nadiđe standarde koje je klasik postavio, ili se desilo upravo suprotno i nade igrača su izneverene na ovaj ili onaj način. Tekst koji će uslediti se nažalost bavi ovim potonjim.

Uticaj legendarnog Master of Orion 2 se mogao osetiti na svakom koraku.

Kickstartovana pred kraj prošle godine kao praktično gotov projekat kome je bio neophodan poslednji influx novca kojim bi razvojni tim unajmio umetnike da ispeglaju ingame art koji nedostaje, StarDrive je najavljivjan kao novo osveženje u svetu 4X igara. Na prvi pogled to je i izgledalo tako – po priloženim screenshotovima i teaser trailerima retko koji fan empire building strategija u svemiru bi mogao da ostane ravnodušan. Uticaj legendarnog Master of Orion 2 se mogao osetiti na svakom koraku, ali unapređen i ulepšan grafičkim standardima današnjice. Činilo se da je seda brada žanra, gorepomenuto Microprose-ovo čedo, konačno dobila unuka koji će nastaviti tradiciju na način koji će izvući smešak na licu prekaljenih zvezdanih generala, koji prave grimase pri pomenu igara poput Sword of the Stars, Gratuitous Space Battles i DroX Operative i na zamagljenim autobuskim staklima sabiraju i oduzimaju point cost za najnoviji ship



86%



- ✓ Izuzetan ingame art
- ✓ Dizajniranje brodova
- ✓ Spremno za modovanje
- ✗ Nedostatak sadržaja
- ✗ Sem borbe i nema mnogo drugih opcija

Platforma:
PC

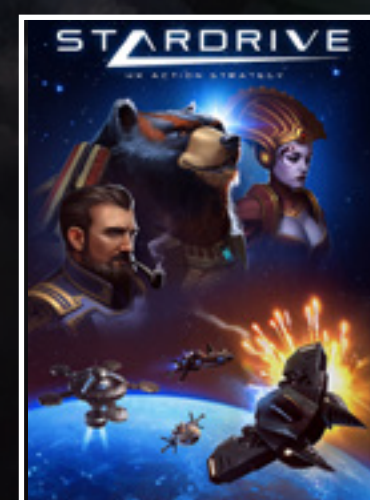
Razvojni tim:
Zero Sum Games

Izdavač:
Iceberg Interactive

Web:
<http://www.stardrivegame.com/>

Cena:
29,99€

Cena:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Duo E4400 2.0GHz
RAM: 3 GB
HDD: 2 GB
Grafika: GeForce 8800 G



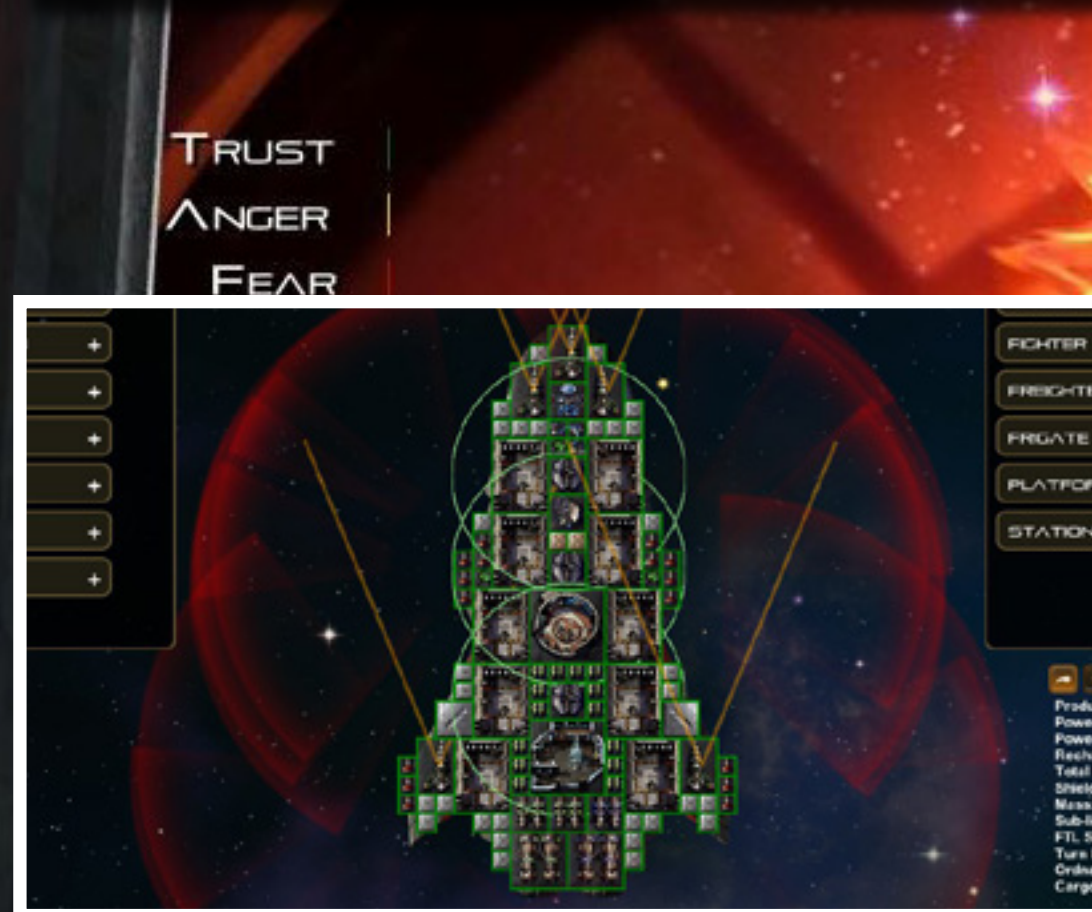
design, dok bus plus kontrola bezuspešno pokušava da ih probudi iz strateške meditacije...Šta je onda i zašto pošlo po zlu?

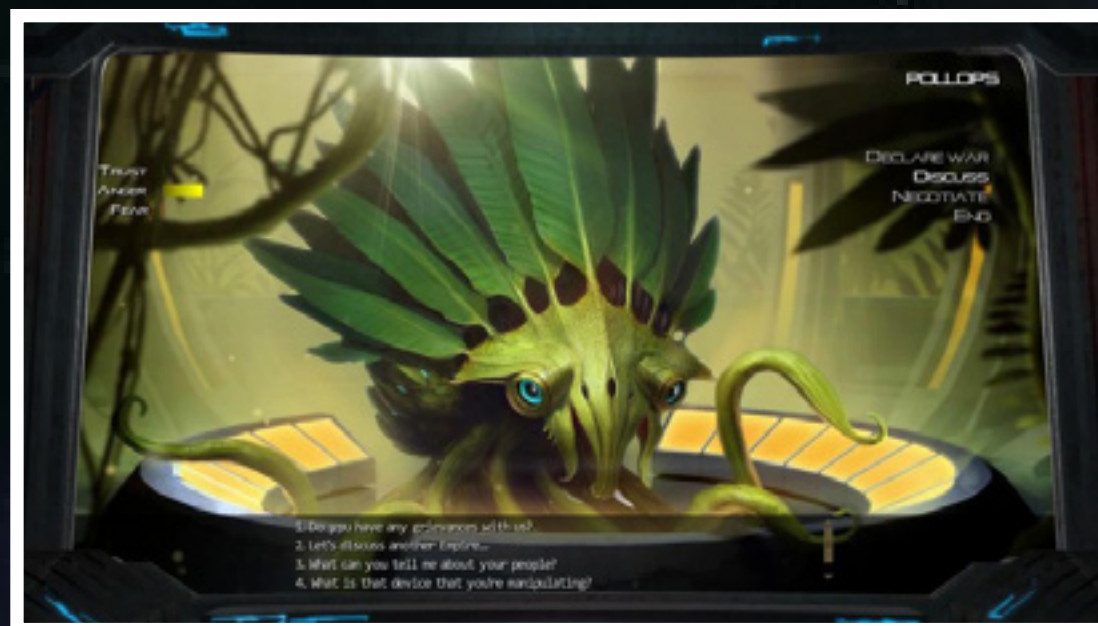
Moguće je izabrati jednu od 8 predefinisanih rasa ili napraviti custom civilizaciju po sopstvenom nahođenju.

Pri samom ulasku u igru dočekuje nas prijatno skockan meni sa ambijentalnom muzikom koja postavlja odgovarajući ton za početak nove svemirske epopeje. Već tu možemo primetiti naznake manjkavost – ponuđenih opcija na koje možete uticati ima svega pet i tiču se najosnovnijih mogućih podešavanja rezolucije, master volumea i svega jedna gameplay opcija. U njemu možemo pronaći i mini-tutorial koji putem slideshow tehnike i nekoliko deskriptivnih slika objašnjava osnove upravljanja vašom budućom galaktičkom imperijom.

Nakon starta dočekuje nas ekran na kome je moguće izabrati jednu od 8 predefinisanih rasa ili napraviti custom civilizaciju po sopstvenom nahođenju. Ako se odlučite na ovo drugo, predstoji vam zaranjanje u gomilu racial traitsova podeljenih u tri taba, svaki vezan za po jedan aspekt koji definiše vašu vrstu – physical, social i history&tradition.

Profilisanje se bezbolno završava za manje od minuta i početnih 10 poena koje imate na raspolaganju možete potrošiti na sve od veće produktivnosti ili snage kopnenih jedinica do boosta naučnog istraživanja ili započinjanja partije sa Flagshipom koji je nekoliko tech levela napredniji od tehnologija dostupnih na početku, garantujući sigurnost u slučaju da vam se homestar nalazi u komšiluku prepunom agresivnih protivnika. Tu se nalaze i podešavanja vezana za veličinu galaksije, broj zvezda i druge standardne opcije karakteristične za 4X igre. Nakon odabira bannera, boje i imenovanja vašeg carstva, samouvereno poput Žan-Luk Pikarda pritiskom na engage! dugme započinje partija.





Prostim skrolovanjem menjate razliku između pogleda na planete i celokupnu galaksiju.

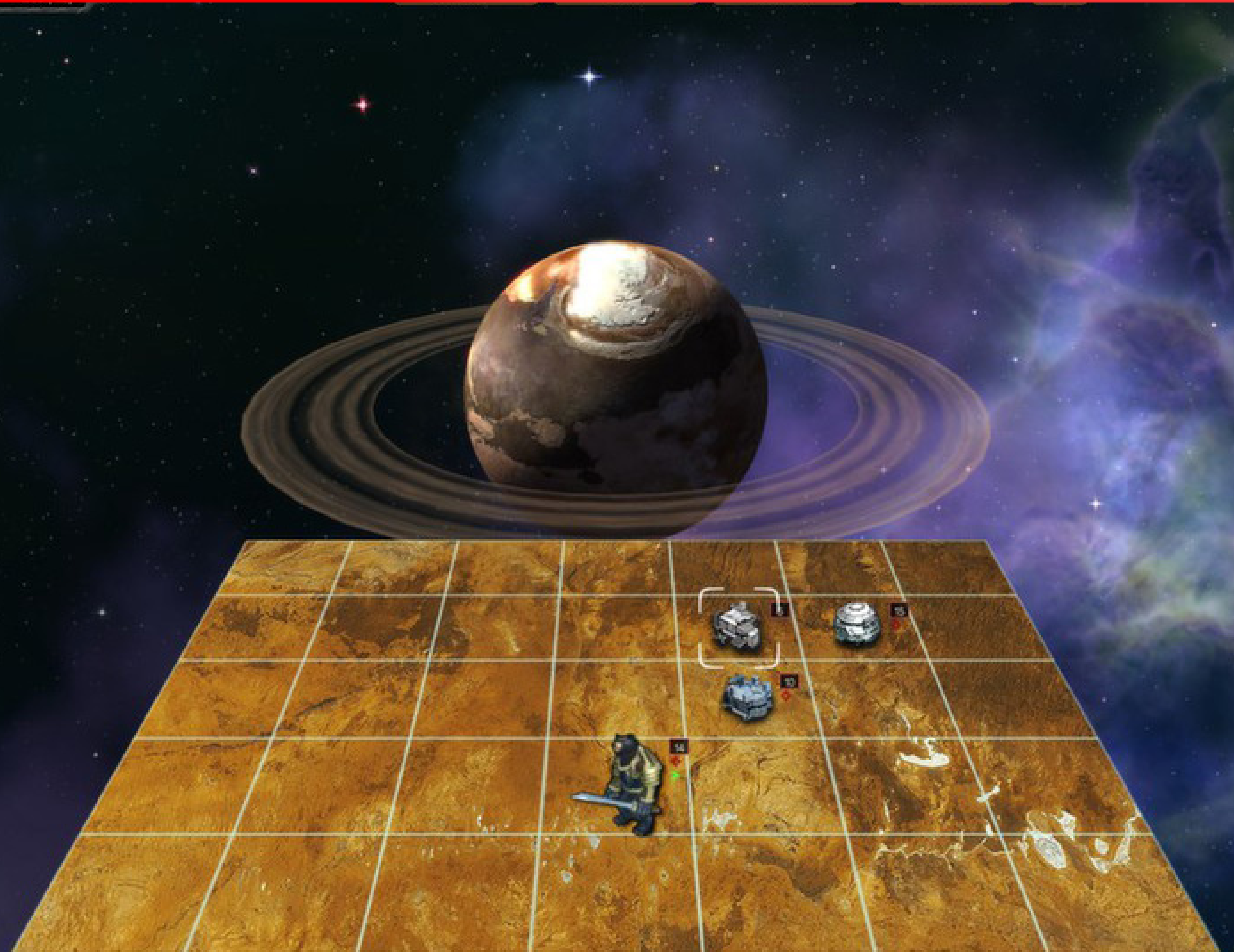
Prva stvar koja upada u oči jeste real-time. Slično Sins of the Solar Empire franšizi, StarDrive takođe zamenjuje standardno turn-based iskustvo real-time elementom. Iako se sve stavke, od tehnologija do građevina, završavaju određen broj krugova sam krug ne postoji u klasičnom smislu (kao ni end turn dugme) već je predstavljen vremenskim intervalom. Nakon svakih 10ak sekundi, stardate u gornjem desnom uglu se pomera za 0.1 i označava da je još jedan krug istekao. Pritiskom na space u svakom trenutku sva dešavanja na ekranu se mogu paузirati da bi se posledice dotadašnjih akcije sagledale i isplanirale i izdale komande za dalje. Boljka ovakvog sistema leži u tome što dok se igrač ne navikne da vreme konstantno teče, neretko zaboravi na sam protok vremena i time neuporedivo neefikasnije upravlja svojom imperijom od AIa koji od takvih problema ne pati. Takođe, konstantno pauziranje prekida akciju i remeti tok igre i sa porastom skale (broja sistema i flota koje treba kontrolisati) postaje pomalo iritantno paузirati svakih nekoliko trenutaka da bi bili sigurni da niste nešto prenebregnuli i da se sve odvija onako kako ste zacrtali. Na kraju krajeva, čemu pauza u real-time okruženju ako igra izbegava sistem krugova?

Nakon toga pred vama se pruža veoma lepo urađena zvezdana mapa koja je neprimetno povezana sa ekranima koji predstavljaju solarne sisteme i vaše kolonije – prostim skrolovanjem menjate razliku između pogleda na planete i celokupnu galaksiju. Iako to doduše zahteva golemu kilometražu prilikom zumiranja i odaljavanja, prikaz je veoma prijatan i relativno komforno funkcioniše. Broj različitih planeta je veliki i sem statistika vezanih za minearološka bogatstva, poljoprivredne prilike i broj kolonista koje podržava, čak i na onima u čijoj blizini nemate spreman colony ship, nalazi se colonize dugme. Pritiskom na njega promptujete prvi slobodan sistem da započne izgradnju novog colony shipa koji će se po završetku

automatski uputiti ka odabranom svetu i realizovati naredbu. Colony screen podseća na onaj iz Galactic Civilizationsa i izdelfen je na kvadratna polja, gde svako polje predstavlja slot za jednu građevinu. Igra ne poseduje koloniste fizički prisutne na planetama već su isti predstavljeni sa tri slidera (po jedan za food, industry i research skale) čijim pomeranjem regulišete na šta će produktivni output kolonije biti potrošen. Na većini planeta isprva nisu svi slotovi dostupni zavisno od klimatskih prilika i veličine planete, pa se dodatni mogu otključati istraživanjem neke od tehnologija. Sam tech tree je pomalo siromašan i podeljen na svega 6 mogućih pravaca izučavanja koji poseduju neveliki broj tehnologija. Neke planete sadrže i special eventove koji se mogu istražiti sletanjem na površinu i doneti određenu korist ili vam navući nesreću na vrat.

Štih koji je StarDrive promovisao kao svoju najjaču tačku je kreiranje sopstvenih brodova i sama borba

Štih koji je StarDrive promovisao kao svoju najjaču tačku je kreiranje sopstvenih brodova i sama borba (stoga action strategy iz podnaslova). Ovaj deo je veoma dobro odrađen i pruža obilje opcija. Igrač ima na raspolaganju veliki broj različitih brodskih okvira (ship hull), svaki skrojen shodno rasi koja ga koristi – insektoidni Opteris će imati brodove u obliku leptira i paukova a fundamentalni Ralyeh u obliku nečega što izgleda kao porod sipa i neimenovanih kosmičkih užasa. Svaki predefinisani okvir možete obrisati i poput neke lego ploče na njega kačiti raznorazne kockice brodskih sistema, oružja i oklopa. Pozicioniranje i količina istih se ogleda u statistikama samog broda koje možete videti pored samog svog dizajna i tweakovanjem u beskraj ga podesiti za svrhu koja vam je trenutno potrebna. U samoj borbi to dolazi do još većeg izražaja jer svaki napad može gađati specifične sekcije broda i uspešnim pogotkom onesposobiti tačno određene sisteme. Taktičke mogućnosti su ograničene jedino vašom dobrom voljom i željom za eksperimentisanjem sa svakojakim pristupima i opcijama



koje imate na raspolaganju. Brodovi se mogu organizovati u flote radi lakšeg kontrolisanja a sama borba se odvija takođe u rtwpu (real-time with pause) i odaje prijatni arkadni utisak. Okršaji neretko mogu imati veliki broj učesnika, od minijaturnih scoutova do ogromnih kapitalnih letelica i prostirati se preko mape celog zvezdanog sistema, pa gledati ih u akciji stvara osećaj aktivnog učešća u epskom sukobu iz nekog naučnofantastičnog filma. Invazija planeta aktivira ground combat modul igre koji podseća na neku čudnu vrstu šaha. Audiovizuelni ugođaj je vanserijski i izvan samih borbi i moram priznati da skoro nisam naleteo na igru čiji me je art style tako lako osvojio, posebno ekrani prilikom komunikacije sa drugim civilizacijama gde se vide fantastično animirani alieni.

StarDrive odaje utisak plastičnog voća – na prvi pogled lepo ali varljivo i na dodir plastično i nejestivo.

Ali sve ove navedene dobre strane bivaju zasenjene teškim dizajnerskim propustima druge prirode, jer sem borbe svi drugi elementi igre su zapostavljeni. Diplomacija i špijunaža iako prisutne pružaju mali broj opcija i odaju utisak nedovršenosti. Pozadinska priča sem slabih obrisa koje dobijate kroz special eventove je nepostojeća. Sami eventovi iako interesantni su previše retki, tako da se igra čini prazna i neispunjena sadržajem. Komunikacija između rasa podseća na dijaloge iz crpg naslova i iako lepo izvedena ostavlja mnogo toga za poželeti. Upravljanje kolonijama je simplifikovano i sklono potpunom automatizmu bez upliva igrača. The list goes on...Streamlinovanje svih ovih elemenata dovodi do toga da je macromenagment deo igre veoma rudimentaran i uprošćen, prebacujući težište igre na borbu koja iako izuzetno interesantna (zbog dizajniranja brodova) ne može sama da nadomesti ostale nedostatke.

StarDrive odaje utisak plastičnog voća – na prvi pogled lepo ali varljivo i na dodir plastično i nejestivo. Pomalo surova kritika naizgled dobre igre je tu sa razlogom – trudeći se



da dostigne svog idejnog uzora, SD maši metu za nekoliko astronomskih jedinica, jer sve što on radi Master of Orion radi bolje. Mast donekle vadi to što igra dolazi sa spremnim modding toolkitom, tako da nesumnjamo da će se neki hrabri entuzijaste ili dežurni hardcore fanovi dohvatiti igre i kroz sopstvene modove zakrpati šta treba i dodatno je upristojiti. Još jedna svetla tačka cele priče je što Iceberg Interactive, (izdavač) po svemu sudeći ima soft spot za 4X igre (podržali su i odgovorni za dosta dobri Endless Space) te se nadamo da će vremenom uvideti gde razvojni timovi greše i nadomestiti ono što fali, usput obogativši koncept koji je na sasvim dobrim osnovama, pa već u nekom budućem kick-starteru dosegnuti zvezde.





KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Autor: Dimitrije Đorđević

WAR FOR THE OVERWORLD

Dungeon Keeper Reincarnated

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Subterranean Games

Izdavač:
Subterranean Games

Web:
<https://wftogame.com/>

Cena:
€20.99

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows XP, Vista, 7, 8
CPU: Dual Core CPU @ 2.0GHz
RAM: 1 GB
HDD: 2 GB
Grafika: GeForce 6600 / Radeon 9800



U novembru prošle godine je krenula Kickstarter kampanja za finansiranje duhovnog naslednika Dungeon Keepera. S obzirom da je Bullfrog ugašen davnih dana, da je Peter Molyneux trenutno okupiran drugim projektima, kampanju je organizovala grupa entuzijasta sa DK fan sajta, udružena sa RiSE studiom. Rezultat je Subterranean Games, ekipa koja će praviti ovu igru. Ime igre je War for the Overworld, podnaslov DKa koji je otkazan neposredno pred gašenje Bullfroga. Njihov zahtev je bio skroman, 150.000 funti, a svakih 75.000 funti preko, dodali bi još po neku opciju u igri. Krajnji rezultat je 211.000 funti i pre-alpha demo koji je izašao ovog meseca.

Peter Molyneux je direktno podržao ovaj projekat

Veoma je bitno reći da je Peter Molyneux direktno podržao ovaj projekat, i to putem videa na samoj kampanji. Zbog čega? Iako su tvorci naveli Dungeon Keeper, Starcraft i Evil Genius kao inspiraciju, ona deluje kao totalna kopija DK-a. Što nikako nije loša stvar, previše je vremena prošlo, ali nadamo se da će u finalnoj verziji ipak dodati neke stvari i proširiti gejmplej. Osnova igre je pravljenje tamnice, skupljanje raznih kreatura koje će vam pomoći da se borite protiv dobrića. Bazične jedinice su impovi, koji služe za kopanje zlata, pravljenje soba i ostale osnovne radnje. Brzo ćete pronaći portal, preko kojeg će dolaziti naprednije kreature, u zavisnosti od toga koje sobe imate. Na primer,

morati imati tzv. „Pig farm“ koji će služiti kao hrana, a uz to i „bedrooms“ gde će kreature stanovati. To je osnova, a za neke opasnije ćete morati da izgradite „forge“ ili sobu za mučenje, wizardi zahtevaju biblioteku, a možete izgraditi i „fighting room“ da stvorenja vežbaju. Za sada nema mnogo soba, ali to će se promeniti uskoro, kako igra bude napredovala. Tu je i glavni feature DK-a, possession spell koji vam omogućava da kontrolišete bilo kojeg člana tamnice u prvom licu. Što je i užasno zanimljivo, možete zaposeti ogra i zaleteti se na patuljke koji špartaju nekim sporednim hodnicima, biti imp i kopati tunele nasumice ili skupljati zlato, bacati magije kao čarobnjak. Nisam siguran da li će dodavati opciju selektovanja jedinica kao u klasičnom RTSu, ali ako ne urade to, bilo bi dobro da ubace nešto poput alarma, koji je u DK služio da jedinice okupi na određeno mesto.

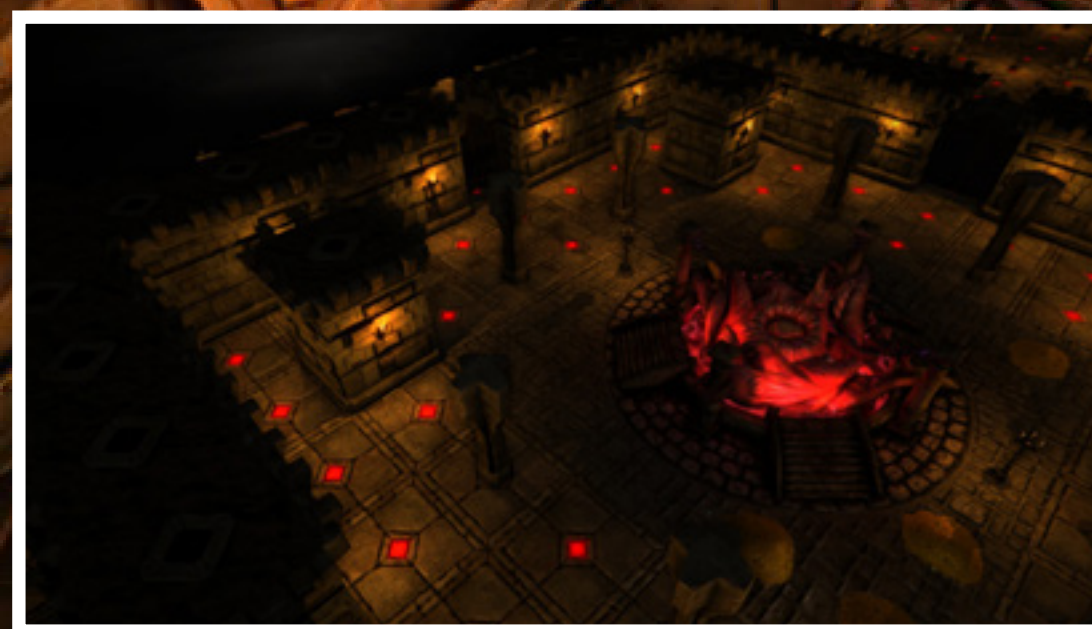
Zaista deluje kao Dungeon Keeper

Grafika izgleda sasvim pristojno, mada postoji dosta bagova. Teksture nisu baš najsajnije u ovom trenutku, a i

pomenuti possession spell ima boljke. Izgleda da je u ovom buildu namenjen samo impovima i postoji problem sa ostalim stvorenjima – fiksirana je visina impa kao POV i onda kada uzmete Ogra, gledate kroz kolena. Ali to je sve razumljivo, s obzirom da je ovo rana verzija igre. Animacije su prilično škrte, tek poneka jedinica ima sve što je potrebno. Trenutno ne postoje animacije umiranja, jedinice prosto nestanu. Poneke čak nemaju ni kakvu animaciju borbe. Obećani su česti apdejtovi i redovan novi content, videćemo kako će se dalje razvijati. Igra bi trebalo da izađe nešto kasnije u toku godine. Najavljen je multiplayer i coop kampanja što je sjajna vest.

Ovo je tek beta(pre-alpha po developerima)!

Za sada deluje obećavajuće. Kao prosta kopija Dungeon Keepera, radi posao, ali nadam se da će dodati i neke nove elemente. Ovaj build je stabilan, uz neke očekivane bagove, ali vremenom će se to ispeglati. Kao veliki fan DKa, radujem se igri i mislim da je već sada pokupila dosta dobrih stvari i šmeka koji joj je potreban.



Armageddon Empires

Autor: Božidar Knežević

Nuklearni Sun Tzu

U moru indie naslova koji svakodnevno zapljuskuju horde igrača koje poput izgladnelih grizlija za vreme migracije lososa mahnito pecaju na obalama kickstartera, steam greenlighta ili samostalno pretražujući vode interneta, ne bi li ulovili što više igara koje bi im utažile neumiruću glad za nečim novim, do sada neviđenim, što odstupa od čvrsto ustoličenih žanrovski šablona, svedoci smo vremena kada kreativnost i kvalitet polako ponovo dobijaju primat nad uprošćavanjem i kvantitetom. Ali i pored svog tog obilja svežih ideja, neretko se dogodi da poneki nebrušeni gaming dragulj prozui ispod radara i pored svih svojih kvaliteta nezasluženo promakne širem igračkom auditorijumu iako zbog svojih osobina zavređuje daleko više pažnje. Carstva Armagedona, pilot projekat studija Cryptic Comet iz sada već daleke 2007. godine, je upravo jedan takav, radioaktivni dragulj.

Igra je smeštena u večito interesantni milje slatkog čemera i jada postapokaliptične budućnosti.

Igra je smeštena u večito interesantni milje slatkog čemera i jada postapokaliptične budućnosti, sa malim zaokretom, jer ovaj put za apokalipsu nismo odgovorni mi. Naime, nakon godina traganja za znacima vanzemaljskog života, čovečanstvo sredinom druge decenije 21og veka konačno stupa u kontakt sa ne jednom, već dve vanzemaljske civilizacije. Kratkotrajno slavlje ufo entuzijasta na krovovima

100%

94 PC

- ✓ Obilje strateške kombinatorike.
- ✓ Još malo pa kao prava društvena igra.
- ✗ Nedostatak multiplayera.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Cryptic Comet

Izdavač:
Cryptic Comet

Web:
http://www.crypticcomet.com/games/AE/ae_Overview.html

Cena:
\$14.99

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 98, 2000, XP, Vista
CPU: 2 GHz
RAM: 256 Mb RAM
HDD: 200 MB
Grafika: 1024x768, 32 Mb Video RAM
(128 Mb Recommended)



Game interface showing a hexagonal grid map with various units and resources. The bottom panel displays unit cards for Spider Bots, Hydra, and Wraith, along with a resource bar showing 49 and 0.



solitera i opšteplanetarna ekstaza se ubrzo pretvara u borbu za goli život, jer dve vanzemaljske rase potpuno zanemaruju prisustvo ubogih humana i započinju bespoštednu borbu za prevlast u solarnom sistemu. Kako se ispostavlja tzv. Xenopods i Machine Empire, dve sukobljene strane u međuzvezdanom ratu, su zakucane u status quo koji traje već 10.000 godina i nesmanjenom žestinom nastavljaju svoj beskrajni i sada već besmisleni konflikt. Svega mesec dana nakon prvog kontakta u kolateralnoj šteti izazvanoj neprekidnim ratom bezmalo 99% stanovništva planete je istrebljeno orbitalnim udarima, termonuklearnom vatrom, genetskim kugama i glađu. Preostatci ljudske civilizacije se poput bubašvaba daju u beg, pokušavajući na svaki način da se sklone sa puta ratobornih vanzemaljaca. Rat besni širom planete narednih dvadeset godina pretvarajući je od plavog bisera u spaljenu pustaru naspram koje i Merkur podseća na mirno mesto za odmor. A onda najednom, razaranje prestaje kako je i započelo - iznenadna promena u odnosu snaga u intergalaktičkom sukobu pomera težište borbe na druge delove galaksije i posetioци odlaze još brže i misterioznije nego što su i došli, ostavivši za sobom napuštene jedinice svojih armija, grupe preživelih ljudi i gomile mutiranih stvorenja koja sada gospodare svetskim pustinjama...sve se to odigralo pre nekih trista godina, i tu na scenu stupa igrač.

U svojoj srži AE je turn-based strategija sa 4X elementima, ali geekovi i entuzijasti okupljeni u Cryptic Cometu su odlučili da odu korak dalje i ubace još nešto da dodatno začine već interesantan strateški miks – elemente kartičnih i board game igara! Na papiru (i kockicama) to sve zvuči veoma primamljivo, ali kako se sve ovo odražava na funkcionisanje same igre? Odmah po pokretanju, nailazimo na standardne opcije za izbor nove igre, učitavanje pređašnje pozicije, podešavanje nekoliko mršavih preferenci i dve nestandardne opcije – editovanje već postojećeg ili pravljenje potpuno novog špila karata. Šta naime sve ovo znači? Za razliku od većine poteznih ili real-time strategija, AE ne poseduje fiksno “drvo” ponuđenih jedinica, heroja i građevina, već su one potpuno definisane kartama u samom špilu koji igrač proizvoljno bira pre početka svake partije. Igra nudi četiri

predefinisana “starter” špila, po jedan za svaku od četiri zaraćene strane: Empire of Man, Xenopods, Machine Empire i Free Mutants. Svaka faksija sa sobom nosi jedinstvenu specijalnu sposobnost i specifičan set karata, ali oni ni u koju ruku ne ograničavaju spektar mogućih strateških odluka. Igrač ima potpunu slobodu izbora prilikom kreiranja špila, koliko karata od koje vrste će pridodati ili izbaciti iz svog decka, na taj način ga prilagođavajući sopstvenom stilu igre. Štaviše, jednom izvučene ili iskorišćene karte ostaju u igri dok ih protivnik ne uništi/ onesposobi ili ih igrač svojevolejno iz nekog razloga ne odbaci ili potroši. S obzirom na to da svaki špil ima limit od maksimalno 100 karata (minimum je 40) i da se jedna karta može ponavljati najviše pet puta a neke svega jednom, slatke muke izbora koga u boj povesti a koga odstraniti postaju još teže.

Za razliku od većine poteznih ili real-time strategija, AE ne poseduje fiksno “drvo” ponuđenih jedinica, heroja i građevina.

Drugi koncept koji definiše AE je mehanika resursa i inicijative, koji dodatno nadograđuju i produbljuju atmosferu igre. Resursa u igri ima pet, od kojih se četiri harvestuju bez upliva igrača – dovoljno je samo posedovati građevinu/lokaciju koja će ih generisati automatski na početku svakog kruga – i petog (najbitnijeg), akcionih poena. Generisane resurse – ljudstvo, materijale, energiju i research – koristite za kupovinu svih vrsta kartica i stavljanje istih u igru. Akcione poene koristite takođe za kupovinu kartica ali i za sve drugo, od kretanja po mapi i špijuniranja protivnika do korišćenja taktičkih kartica za vreme borbe i izvlačenja novih kartica i zarađujete ih na malo teži način. Naime, na početku svakog kruga, svi igrači bacaju simultano po tri virtuelne kockice da bi se odredilo ko nastupa prvi. Dodatne kockice se mogu kupiti tako što ćete za njih platiti nekim od generisanih resursa. Rezultat na kocki nije izražen numeričkom vrednošću već prosto simbolom (uspeh) i praznim poljem (neuspeh) – što više uspeha igrač

baci, veća je šansa da će akcija koju želi da sprovede biti uspešno izvedena. Igrač koji igra prvi dobija najviše akcionih poena (12) a svaki sledeći za trećinu manje (8, 6 itd.), što daje veliku prednost onome ko započinje krug, iz prostog razloga što može da uradi više stvari tokom svog kruga, dok su igrači na začelju u znatnom zaostatku. Ovakva postavka ima savršenu sinergiju sa samom pozadinskom pričom jer dodatno naglašava osećaj oskudnosti i borbe za opstanak, karakterističan za postapokaliptične setinge i prosto tera igrača da se grčevito bori za prevlast za vodeću poziciju svakog ingame turn-a ne bi li prevagnuo ili makar malo umanjio prednost svojih protivnika.

Mapa se nasumično generiše pre početka svake partije tako da svaki put pred igrača postavlja novi izazov.

Sama igra se odigrava na nekoliko ekrana od kojih je glavni mapa sveta, podeljena na hexove, što će izmamiti osmeh na licu svakom zaljubljeniku u potezne strategije. Donji deo HUDa je rezervisan za karte koje trenutno imate na raspolaganju u svojoj ruci i špil iz koga vučete nove, a pored toga tu je i minimapa sa nekoliko modova prikazivanja (istražene teritorije, supply domet vaših jedinica i sl.) i counteri koji predstavljaju trenutne zalihe resursa. Klikom na bazu dobijate uvid u izgrađene strukture u svom utvrđenju i jedinice koje su dostupne za regrutovanje u garnizonu, kao i tehnologiju/opremu koju vaši naučnici mogu da istraže. Mapa se nasumično generiše pre početka svake partije tako da svaki put pred igrača postavlja novi izazov. Po njoj je posejano pregršt interesantnih special event-ova i lokacija, koje namerno aludiraju na poznate likove i pojmove iz postapokaliptičnih knjiga, filmova i igara uopšte – nema ničeg lepšeg nego kada pronađete i za svoju imperiju osvojite Sin City ili Black Mesa istraživačku stanicu, i potom nastavite ekspediciju preko Pnakotičkih visoravni sa Dr. Strejndžlavom na čelu vaše armije u poteri za rogue grupom Mentata koje želite da privolite svom taboru, a pritom se trudeći da ne privučete

pažnju mutantske termagant izvidnice koja isto kao i vi scoutuje taj deo mape!

Što se audio-vizuelne strane tiče, od ovakvog naslova ne možemo očekivati mnogo. Iako ne prati trend modernih TBS ili kartičnih igara kao što su Duels of the Planeswalkers 2013 ili nešto stariji serijal Yu-gi-oh! Power of Chaos, Armageddon Empires izgleda veoma prijatno u svom 2D ruhu; sve karte su izuzetno lepo i raznoliko nacrtane i mada animacija gotovo i nema (sem kotrljanja mnogobrojnih kockica) nekako se stiče utisak da bi one samo pokvarile sveopšti ugođaj. Muzička podloga iako sasvim odgovarajuće pogađa ton igre, pati od repetitivnosti i nakon nekoliko sati igranja sumnjamo da se može izbeći posezanje za mute opcijom. Borba se odvija preko statičnog ekrana koji poseduje dva reda, prvi za primarne borce i drugi za podršku/artiljeriju, donekle podsećajući na starije igre iz Disciples serijala po načinu izvedbe ali po svemu drugom daleko bliži kartičnim igrama kao što su Magic: the Gathering ili Izvori Magije. Jedinice vremenom skupljaju iskustvo i unapređuju već postojeće ili otključavaju nove specijalne sposobnosti, tako da će vam za upoznavanje svih opcija koje imate na raspolaganju vi i vaš protivnik trebati određen period.

Sem manjih tehničkih nedostataka koji u suštini nemaju skoro nikakvog odraza na sam gameplay, jedina prava zamerka koju možemo uputiti AEU se tiče pomalo rogobatnog interfejsa koji zahteva period navikavanja i izostanku bilo kakvog tutoriala (ruku na srce uz igru dolazi veoma iscrpan manual), nedostatka multiplayera koji bi igri legao bolje nego waterchip u Vault 13 i nemilosrdnom AI-u igre koji vam neće nijednom progledati kroz prste i za najmanju taktičku omašku svom silom probati da vas ščepa za gušu i pošalje na dno defeated kolone u hall of fameu. Dodatne frustracije izaziva donekle i sam sistem obračunavanja uspeha neke akcije jer neretko se stiče utisak da igra i pored toga što raspolazete sa 10 ili više kockica nekako baš u najkritičnijim trenutcima sistematski daje loše rezultate iz bacanja u bacanja i botčuje sve vaše pokušaje da uspete, konstantno pritom pomažući AI. Ne sumnjamo



da će svi ovi navedeni propusti biti rešeni jer Cryptic Comet se vremenom pokazao kao veoma kooperativan sa svojim igračima, osluškajući njihove želje kroz ankete na forumima i peglajući igru kroz brojne patcheve. Mala ali verna baza fanova je bila nagrađena i sa dve besplatne ekspanzije – Cults of the Wasteland i Tip of the Spear – koje donose dodatni sadržaj i usložnjavajući osnovnu igru obiljem dodatnih opcija.

Armageddon Empires definitivno nije igra koja lako pridobija igrače i od samog starta se vidi da je stvarana iz čiste ljubavi prema poteznim strategijama, pažljivo osmišljena da ugoditi specifičnom sloju ljubitelja strateškog žanra. Ako smognete snage da prenebregnete sitne mane koje sa sobom nosi i dopustite da vas ponese izvanredna atmosfera distopije kojom AE pleni, strateška fešta koje vas očekuje ispletana od kombinatorike ratovanja, špijunaže, sabotaze, resource managementa, istraživanja i taktiziranja sa svakim aspektom igre, će višestruko isplatiti podočnjake koji će rasti sa svakim klikom na end turn dugme.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**